ДО СОТОГО ВЫПУСКА
ОСТАЛОСЬ ДВА НОМЕРА

JUICED В СОБСТВЕННОМ СОКУ

№ 7 (98) `2005

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА

ЧАСТЬ ТИРАЖА КОМПЛЕКТУЕТСЯ
8.5 Гб DVD или 2CD

The BARD'S TALE
С ПЕСНЕЙ ПО ЖИЗНИ

BATTLEFIELD 2
НЕ ГНУТСЯ ШВЕДЫ

SINGLES 2: TRIPLE TROUBLE
ЕДИНСТВЕННАЯ ПОВТОРИМАЯ

НОЧНОЙ ДОЗОР
SILENT STORM ИНИЦИИРОВАЛИ!

IMPERIAL GLORY
A GLORY ЗДЕСЬ ТИХИЕ

MATRIX ONLINE
СМИТ НЕ СПИТ

PARKAN 2
ЗАПАРКАН

XENUS
СПАСТИ СЕСТРУ (ДОЧЬ?) В БОЛИВИИ (КОЛУМБИИ?)

Grand Theft Auto San Andreas
ЙОУ,

МЫ ВЕРИМ – ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

ISSN 1680-3264

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №7 (98)'2005 Battlefield 2, GTA: San Andreas, Xenus, Singles 2, Bard's Tale, Juiced, Matrix Online, Imperial Glory, Sacred: Underworld, S.C.A.R.

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© Illusion Softworks a.s., 2003. Разработка Pterodon a.s. Pterodon и эмблема Pterodon являются охраняемыми товарными знаками Pterodon a.s. Illusion Softworks a.s., Illusion Softworks и эмблема Illusion Softworks являются охраняемыми товарными знаками Illusion Softworks a.s. Gathering, эмблема Gathering, Take-Two Interactive Software и эмблема Take-Two являются охраняемыми товарными знаками Take-Two Interactive Software. Все остальные товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Gamespy и «Powered by Gamespy» являются охраняемыми товарными знаками Gamespy Industries, Inc. Все права защищены.
© Перевод на русский язык ООО «Логрус», 2004.
© 2004 ЗАО «1С». Все права защищены.

Всем привет!

Только что прослушал передачу радиостанции "Эхо Москвы" с дикой темой "Компьютерная зависимость - опасно для жизни?" Ведущий Матвей Ганапольский пригласил в студию М. Разумкина (главред "Страны Игр"), А. Гришина (главврач центра "Андролог") и В. Спиридонова (доцент РГГУ). Отправной точкой беседы послужила смерть от инсульта школьника (см. ниже), после чего последовала теория: долго сидеть за компьютером - плохо, особенно по ночам. Последствия: простатит, инверсия сна, фотодефицит, нарушение осанки, задержка психосексуального развития и нарушения психосексуальной ориентации. Бр-р-р...

Ганапольский явно поставил себе задачу продемонстрировать аудитории весь тот кошмар и хоррор, которые идут рука об руку с играми. Собеседники ему вторили: при длительном сидении образуется тепловая прослойка, которая приводит к простатиту! А если держать ноутбук на коленях, то инфракрасное излучение влияет на "все то, что у мужчины обычно находится вне тела!".

Апофеозом стали ответы на вопросы слушателей. Звонили, естественно, как нормальные пользователи и игроки, так и озабоченные мамы. Если люди сообщали, что они сами играют, и дети их играют, и никаких проблем, то ведущего это раздражало: "У вас нимба над головой не наблюдается? Вы же такой крутой..." Если же мамаша сообщала, что ее *ребенок* в возрасте 24 (!) лет все время сидит перед компьютером, то дальше следовало развитие темы типа "А девушка у него есть?". Нету у него девушки. Вот какие плохие компьютерные игры.

Хорошо еще, что прозвучала мысль о том, что львиная доля проблем игроков связана не с собственно играми, а с тем, как они в них играют. С длительным сидением за компьютерами и т.п. При этом, правда, не было сказано, что те же фишки характерны для половины современных профессий. Им подвержены бухгалтеры, инженеры, банковские клерки и т.п. Ведь можно было хотя бы упомянуть, что нужна банальная гимнастика, постоянная смена позы и вообще - элементарный здравый смысл. Поразмыслить о том, какие стул/кресло/стол/мышка удобнее. О том, как родители должны приобщать чад к благам цивилизации, какая атмосфера должна быть в семье, чтобы подросшие отроки не искали убежища в виртуальности.

Нужно отдать должное главреду "Страны Игр" Михаилу Разумкину, адекватные замечания которого периодически возвращали беседу в реальное русло.

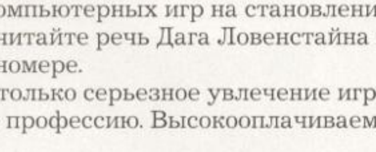
31 мая в Екатеринбурге умер от эпилептического припадка и последовавшего инсульта школьник Егор Лунев. Припадок начался после того, как Егор просидел 12 часов в компьютерном клубе. Можно ли из этого делать вывод, что к смерти привели компьютерные игры? Или все же причина в том, что парень просто не ожидал такой реакции собственного организма? Ведь он и до этого постоянно и подолгу играл в том же клубе и, тем не менее, "был абсолютно здоров. На учете у невропатолога не состоял" (по утверждениям врачей). Если следовать обычной логике - перед нами просто среднестатистический несчастный случай. Нельзя исключить, что одна из его вероятных причин - насилие над собственным организмом. Но ведь подобное случается и во время спортивных соревнований, в душных аудиториях вузов, дальних поездках и т.д. И каждый сам должен решать, оно ему надо или нет?

Может, хватит уже спекулировать на трагедиях, случившихся рядом с PC? Если каким-то игрокам наплевать на собственное здоровье - причем тут сами игры? На их месте могли оказаться водка, наркотики, "однорукие бандиты", карты и прочее домино. Да практически любое увлечение.

Никто из присутствующих в студии не вспомнил о положительном влиянии компьютерных игр на становление личности. Не буду повторяться, почитайте речь Дага Ловенстайна на E3, которую мы публикуем в этом же номере.

А ведь только серьезное увлечение играми может со временем превратиться в профессию. Высокооплачиваемую, кстати.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко



НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №98 ИЮЛЬ 2005

Учредители — Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор — Али Даутов
Зам. Ген. директора — Сергей Журавский
Коммерческий директор — Алена Лукаш
Главный редактор — Игорь Бойко
Выпускающий редактор — Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ

Алексей Ратушкин
Андрей Алаев
Владимир Веселов
Дмитрий Васильев
Леонтий Тютелев
Михаил Баранов
Рафаил Фаткулин
Арт-директор — Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка — Дмитрий Кузнецов
Художники — Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Отдел рекламы — Александр Смирнов
Senior Editor — Dmitry Gertsev

ОБЛОЖКА
Bard's Tale

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Горький Зеро: в лучах Авроры 44
Космические Рейнджеры 20
Мор.Утопия 40
Ночной дозор 22, 101
Первая мировая 76
Пластилиновая Кама-сутра или XXX-лепота 32
Серп и молот 11

25 to Life 22
Adrenalin: Extreme Rush 78
American McGee's Alice 14
AquaNox 8
Archimedean Dynasty 8
Area 51 54
Ballerium 14
Bard's Tale 98
Battlefield 1942 10
Battlefield 2 60
Black & White 12
Bone 90
Call of Duty 6
Chronicles of Ny 13
Close Combat: First to Fight 19
Cold War 8
Cold Winter 15
Columns 16
Conspiracy: Weapons of Mass Destruction 32
Counter-Strike 156
Counter-Strike: Source 157
D&D Online 13
Dark Age of Camelot 106, 107, 108
Desert Combat 10
Diver: Deep Water Adventures 82
Doom RPG 8
Dragonshard 13
Duke Nukem Forever 6
DX-Ball 2 10
ER 74
E-SWAT 16
EverQuest: Depths of Darkhollow 106
EXTEEL 107
FIFA 2005 157
Gary Grigsby's World at War 64
Golden Axe 16
Grand Theft Auto 3 6
Grand Theft Auto: San Andreas 56, 147
Grand Theft Auto: Vice City 6
Guild Wars 118
Halo 3 10
Hegemony: Philip of Macedon 10
Hitman: Blood Money 14
Imperial Glory 70
Juiced 88, 147
Kill Deal 33
Legend of Mir 3 106
Lemonade Tycoon 8
Lineage II: Rise of Darkness 124, 128
Lion King II: Simba's Pride 34
Lord of the Rings 8
Madagascar 33
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure . 14
Matrix Online, The 108, 131
Monster Madness 20
NeverWinter Nights 2 13
NFS: Underground 2 157
Obscure 36
Paradise 94
Parkan 2 46
Phantasy Star III 16
Phantasy Star Online: Blue Burst 16
Postal 2 12
Preyground 18
Psychotoxic: Gateway to Hell 147
Quake 3 156
RattHunter 17
Rising Kingdoms 66, 147
Sacred: Underworld 104
SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo 84
Shadowgrounds 18
Sin 20
Singles 2: Triple Trouble 68
Star Trek 148
Star Trek - Elite Force II 155
Star Trek V: The Final Frontier 153
Star Trek: Armada 154
Star Trek: Borg 154
Star Trek: Bridge Commander 155
Star Trek: DSN: Dominion Wars 155
Star Trek: First Contact 153
Star Trek: New Worlds 154
Star Trek: TNG: The Transinium Challenge 153
Star Trek: Voyager - Elite Force 155
Starcraft: Brood War 156, 157
Starfleet Command 154
Supreme Commander 21
Taxi 3 Extreme Rush 87
Tony Hawk's Underground 8
Tony Tough 2: A Rake's Progress 93
Trainz Railroad Simulator 2004 9
Trainz Railroad Simulator 2006 8
Tread Mark 10
Typing of the Dead 2004 16
Virtua Fighter 2 16
Virtua On 16
Voodoo Nights 8
Warcraft 3: The Frozen Throne 156, 157
Warcraft III 9
Warhammer 40 000: Dawn of War 157
Wik and The Fable of Souls 34
World of Warcraft 106, 107, 108, 110
Xenus. Точка кипения 50, 147

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

1С . . . . 2 страница обложки
МТУ-ИНТЕЛ . . . . 3 страница обложки
1С . . . . 4 страница обложки
1С 35, 39, 43, 73, 75, 81, 109, 117, 143
Акелла 7, 9, 11, 13, 15, 17
Элвис-Телеком 21
Home Sinema & Interactive 23
RINET 19
Zenon 45

Она так и не дала ему списать уравнение

Угарный хлопец

Единогласно!

И вы тогда, правда, отдадите нам Курилы?

Щас спою!

СОДЕРЖАНИЕ

6 **Новости**

24 **Квартальный план**

26 **И тогда Даг сказал...**

ACTION

32 Conspiracy: Weapons of Mass Destruction

32 Пластилиновая Кама-сутра или XXX-лепота

33 Kill Deal

33 Madagascar

34 Lion King II: Simba's Pride

34 Wik and The Fable of Souls

36 **Учат в школе**
Obscure

40 **История одного кошмара**
Мор.Утопия

44 **Змей Фишер**
Горький Зеро: в лучах Авроры

46 **Состязания роботов-гитаристов**
Parkan 2

50 **Точка кипячения**
Xenus: Точка кипения

54 **Выбери себе зону**
Area 51

56 **Берегись автомобиля**
Grand Theft Auto: San Andreas

60 **Больше, чем война**
Battlefield 2

STRATEGY

64 **Одна грустная история**
Gary Grigsby's World at War

66 **Акварельные империи**
Rising Kingdoms

68 **По правилам и без**
Singles 2: Triple Trouble

70 **Мы все глядим в Наполеоны**
Imperial Glory

74 **Доктор Оллком (девелоперская байка)**
ER

76 **Вошь окопная**
Первая мировая

SIMULATION+SPORT

78 **Женщины за рулем**
Adrenalin: Extreme Rush

79 **Шоу женщин и машин**

82 **Человек в подводном мире**
Diver: Deep Water Adventures

84 **Крест, змей и полчеловека**
SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo

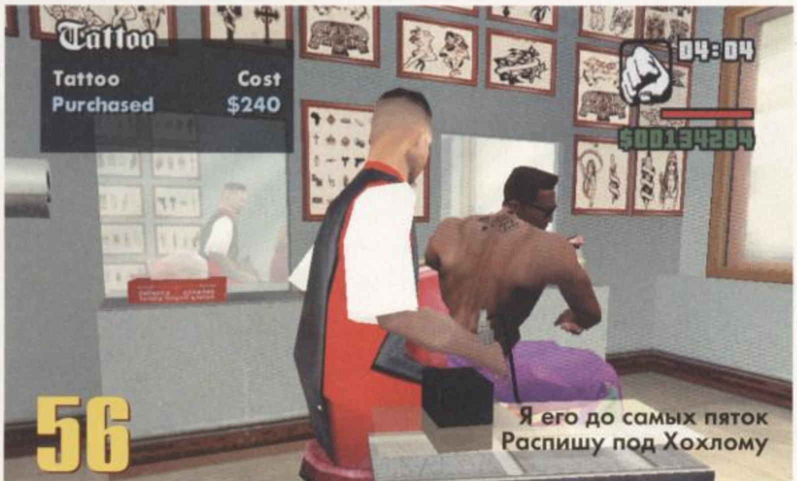
87 **О бедном Бомбиле замолвили слово**
Taxi 3 Extreme Rush

88 **Ночь, улица, фонарь и... тюнинг**
Juiced

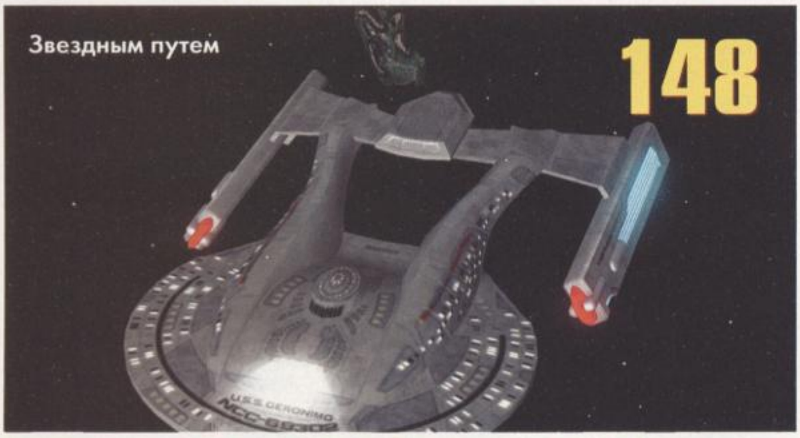
RPG+ADVENTURE

90 **Про маленьких и беленьких**
Bone

91 **Разговор за чашкой кофе**



Фотография из дембельского альбома Ленина (с друзьями Марксом и Энгельсом)



93 **Тонированный квест**
Tony Tough 2: A Rake's Progress

94 **В гостях у сказки**
Paradise

97 **О графике и вдохновении**

98 **Простите, здесь Chosen One не пробегал!**
Bard's Tale

101 **Вторая волна**
Ночной дозор

104 **Двое сбоку - ваших нет**
Sacred: Underworld

ONLINE

106 **Connect**

110 **Азеротские хроники 2**
World of Warcraft

118 **Хроники гильдмена**
Guild Wars

124 **Хроники Хаоса. И восстала тьма**
Lineage II: Rise of Darkness

128 **Драконы, донжоны и... Репортаж из пекла**
Lineage II: Rise of Darkness

131 **Царство старых принтеров**
Matrix Online

134 **Голосовое общение в Сети**

HARDWARE

136 **Железный поток**

138 **Два ядра в одном флаконе**

140 **Педали для авиасимов: роскошь или необходимость?**

142 **Свежее железо**

144 **Железная почта**

CHEATS

147 **Cheats**

MAXVIEW

148 **Шепот звезд**
Star Trek

CYBERSPORT

156 **Новости цифрового спорта**

158 **И хлеб, и зрелище**

160 **Есть ли жизнь после спорта**

TACTICS

162 **Всему миру о "Мире Warcraft"**

188 **Честь по чести**

KILLEDWARE

192 **Эшафот для мечты**
Fallout 3

Z•ZONE

194 **NETiquette форумной жизни**

196 **[~] HUMOR**

197 **Хандра - жуткая!**

198 **Почта**

202 **Содержание DVD**

207 **Подписка**

ВТОРОЙ
НОМЕР
ЖУРНАЛА
О ВИДЕОИГРАХ
В ПРОДАЖЕ С
СЕРЕДИНЫ
АВГУСТА

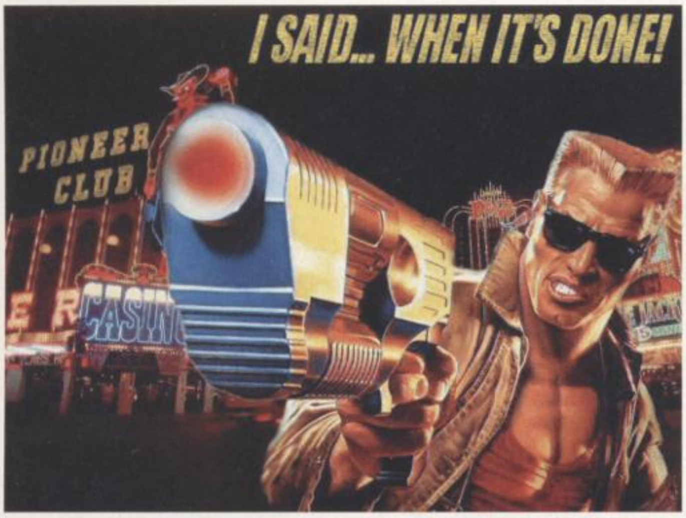
НОВОСТИ

Рафаил ФАТКУЛИН
Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
Horse With No Name
OrcHunter

Скоро ли закончится "навсегда"?

Новость для людей с нескончаемым запасом терпения

Глава 3D Realms Entertainment Джордж Бруссард в очередном отчете перед геймерами (они уже давно устали ждать явления Дюка Ньюкема, но все еще надеются и верят, что оно наступит) поведал о Duke Nukem Forever следующие факты.



Я же сказал "когда будет готово!"

Во-первых, игра ориентирована на графические мощности видеокарт ATI 9800 Pro, NVIDIA 6800GT и 6800 Ultra. Во-вторых, разработчики наконец-то окончательно разобрались с арсеналом главного героя. Модели "стволов" нарисованы и громко бабахают. В-третьих, смоделировано 15 видов противников. В финальной версии игры их ожидается более двух десятков, но с точным количеством разработчики еще толком не определились. В-четвертых, программисты перестали выпендриваться и отказались от старой идеи создания единого огромного пространства. Duke Nukem Forever поделен на классические главы и эпизоды. В-пятых, виртуальное окружение окажется сильно интерактивным. Произвести определенный набор действий можно будет чуть ли не с первой попавшейся под руку мелочью.

Наконец, новость номер шесть гласит о том, что релиз игры намечен на начало 2006 года[1]. - ***В.Ч.***

GTA вне закона

А над Канагавой снова детские плачи

Это хайку такое. В реальности все более прозаично, ибо злоключения "приблатненных" игрищ набирают новые обороты. Очередной мишенью поборников подростковой морали и защитников той же психики стал популярный экшн Grand Theft Auto 3. Ничтоже сумняшеся, за искоренение "социально опасных" развлечений принялись власти японской префектуры Канагава. Местный муниципалитет вкупе с локальными же педиатрами пришел к выводу, что одного присвоения рейтинга "M" (mature) для GTA недостаточно и без более конкретных мер просто не обойтись. А где возникают подобные решения, там, как известно, недалеко и до репрессий. Может, и не хотела мэрия стать ньюсмейкером, но волей-неволей она им станет. Играющая общественность Канагавы оповещена о наложении административного запрета на продажу GTA3 в местах скоп-

Детишкам Канагавы только и остается, что дудеть дудки

ления "непорочного" программного обеспечения. Лишь совершеннолетние геймеры смогут насладиться процессом покупки гангстерской саги. Получается почти как в старой песне: "Стоят коробки, стоят в сторонке, потупив глазицы, стоят. Потому что на эти коробки не приходится больше ребят".

Впрочем, если кого подобные меры и напугают, то будут это лишь очень ленивые игроки и коммерсанты. Дело в том, что подозрительное игрище уже почти два года продается в Стране восходящего солнца. За этот период японцы на корню скупили более 350 тыс. копий GTA3. Кроме того, у жадных до наших Курил товарищей осталась пребывающая вне всяких подозрений Grand Theft Auto: Vice City. - ***Bros.***

Долг позовет нас в третий раз?

В серии Call of Duty запланирована третья часть

Несмотря на то, что разработка второй части Call of Duty еще далека до завершения, слухи о третьей части уже начали просачиваться в интернет. На сайте студии Infinity Ward, разработчика первых двух серий, вдруг обновился список вакансий. "Для изготовления игры AAA-класса", как поясняется в требованиях к работнику. Сейчас команде требуется ведущий программист, "заинтересованный в создании первосортных игр, как

Будет третья или не будет - пока неведомо, но до второй мы точно доживем

1. Если так случилось, что вы решили перечитать старые журналы, а на дворе начало 2006 года, то, скорее всего, сейчас громко смеетесь.

Акелла

Earth 2160 - продолжение легендарной стратегической серии от Reality Pump. Всего несколько тысяч человек сумели спастись после гибели Земли в 2150-м году. В течение следующего десятилетия люди приспосабливались к жизни на Марсе, которой стал их новым домом. В процессе возрождения цивилизации три фракции - Eurasian Dynasty, Lunar Corporation и United Civilized States - нашли почву для новых конфликтов. Но 2160-м году все меняется - в войну вступает раса пришельцев, потревоженных активностью землян. Продолжат ли земные нации вражду или примирятся перед лицом новой опасности- теперь это зависит от тебя.

- 4 кампании за каждую из игровых рас, обладающих уникальными способностями и технологиями
- Более 13 строений и более 13 базовых юнитов для каждой расы
- 4 режима мультиплеера с возможностью сохранения игры
- Совершенный графический движок с поддержкой самых современных визуальных технологий
- Полнофункциональный редактор для создания модов

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

© 2005 "Akella", © 2005 Reality Pump
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
www.akella.com, оптовая продажа: (095)363-4614

Reality pump
Akella

для ПК, так и для консолей следующего поколения" (Senior Next-Gen Programmer (New IP and COD3), если хотите оригинал). Что ж, остается ожидать подтверждения слухам, хотя, думаем, случится это ой как нескоро. - *О.Н.*

Приказала долго жить

JoWooD решила сэкономить на создателях AquaNox

Картинка во второй AquaNox была вполне, но игру народ не оценил

Начнешь почитывать игровую интернет-прессу, да и поймешь, что злодеев в лучшей индустрии не так уж и мало. И творят эти граждане, судя по информации MCV Gamesmarkt.de, совсем не мелкие шалости. Помните команду, создавшую подводные Archimedean Dynasty и обе AquaNox? Верно, это была Massive Development, частичка королевства JoWooD Productions Software. Впрочем, можете не напрягать память, ибо очень скоро MD будет закрыта. Таково решение "монархов" из JoWooD, принятое в рамках программы минимизации издержек и избавления от не особо прибыльных активов. При этом та же программа предусматривает продолжение разработки серий, созданных Massive Development.

Кстати, подлежащее роспуску подразделение станет третьей пангерманской жертвой менеджеров-рационализаторов. Некоторое время назад JoWooD уже успела избавиться от одного австрийского и одного немецкого девелоперских подразделений. - *Bros.*

Рыцари из клана Вуду

Поляки включают воображение

E3 2005 благополучно подошла к концу, последних посетителей Convention Center охрана вытолкала на улицу, а двери выставки опечатали. Но даже такие жесткие меры не являются преградой для просачивающегося потока информации. Вот и журналисты GameSpy смогли выцарапать пару фраз из сотрудника польской студии Mindware Studios касательно их новой игры Voodoo Nights. Можете лихорадочно конспектировать речь расшумевшегося товарища. "Представьте себе Max Payne, орудующего не двумя "ингремами", а магией вуду. Быструю и агрессивную игру про копов, в которой вы на пару с другом расправляетесь с врагами не при помощи огнестрельного мелкокалиберного, а только благодаря своим ментальным способностям (сомнительное удовольствие - *прим. автора*). Включите же воображение! "Смертельное Оружие" и Jedi Academy в одной коробке!". Нет, он не про Дени Гловера с лазерным мечом, вы просто его не так поняли.

Вы только представьте себе!.. Но сперва уберите "ингремы"

Чтобы освежить вашу память: Mindware Studios успела засветиться благодаря своему чаду Cold War, stealh-action про отважного журналиста, рискующего жизнью из-за фотографий советских обшарпанных баз и универмагов.

К сожалению, иных будоражащих воображение подробностей пока нет. - *О.Н.*

Трубо-DOOM

Кармакный ролеплей

Глупо спорить с тем, что индустрия мобильных развлечений постепенно нагоняет своих "старших" собратьев, обитающих на ПК и консолях. Но специально для сомневающихся - еще одно подтверждение этому пока только настораживающему факту.

id Software смастерила новую игру из серии DOOM под названием Doom RPG исключительно для мобильных телефонов. Sadoomанная, мобильная и ролевая предложит обладателю трубки turn-based режим, оружие из оригинала, а также почти домашних Pinky Demon и Imp в перекрестии прицела.

Эксклюзивные права на распространение игры приобрела фирма JAMDAT Mobile, заключившая с демиургами ряд договоров касательно плодоносящей серии. Кстати, на счету компании уже есть "мобильные версии" The Lord of the Rings, Tony Hawk's Underground и Lemonade Tycoon.

Релиз Doom RPG случится уже 4 августа этого года. Но и на этом наши мобильные друзья из JAMDAT Mobile останавливаться не собираются. Согласно все тому же договору, они издадут еще как минимум одну игру для мобильных телефонов по мотивам игр id Software. - *О.Н.*

Прибытие поезда 2006

Пора в железную дорогу

В полку железнодорожных симуляторов пополнение. На сайте студии Auran появился анонс, сулящий относительно скорый выход Trainz Railroad Simulator 2006, очередной части орденоносной серии симуляторов очень железной дороги. Забавно, что первоначально проект задумывался как адд-он под названием Engineers Edition, и лишь позже перерос в полноценную игру.

Разработчики обещают установить новые стандарты реализма в управлении виртуальным железнодорожным полотном. Надо полагать, сие означает, что в игре будут широчайшие возможности по настройке тетенек-проводниц и дяденек-стрелочников, но, как это

Много ли они наездят за два-то года?

зачастую случается, пользоваться придется только наиболее эффективными и универсальными комбинациями.

Физический движок от "новых стандартов реализма" тоже не отстает, суля сделать поведение поездов еще более правдоподобным, чем в Trainz Railroad Simulator 2004. Тайно надеемся, что крушения составов и "непредвиденные" аварии локомотивов тоже смогут порадовать тщанием и старательностью, проявленными при их выделке. Разработчики официально заявили, что Trainz Railroad Simulator 2006 будет максимально гибким и дружелюбным к народным умельцам, которые смогут добавить свои наработки в существующую игру. - *О.Н.*

Читеров - к ногтю!

Blizzard чистит ряды

Читеры не пройдут!

"Близзард" регулярно предупреждает и наказывает, а ее по-прежнему не слушаются. Очень хочется побыть королем, хоть и на денек, на часок. Очередную толпу пользователей, пользующихся хаками и читами во время сражений в Warcraft III, отлучили от онлайна. Навсегда закрыты 53.928 эккаунта. Владельцы 8.168 CD-ключей, использовавшихся для забаненных эккаунтов, не смогут получить доступ к ладдеру в течение одного месяца. Еще 3.331 ключей получили перманентный бан. Как правило, самые радикальные меры принимаются по отношению к неугомонным рецидивистам, которые регулярно юзают запрещенные приемы.

Blizzard призывает своих пользователей "не проходить мимо" и сообщать об отмеченных случаях неправедной игры по адресу *hacks@blizzard.com*. При этом они гарантируют, что ложные доносы не будут приняты во внимание. - ***HWNN***

Филипп, который Македонский

Не Александром единым

Не обращая внимания на вялый интерес публики к жизни Александра Македонского и его пристрастиям, разработчики без всякого смущения продолжают выстругивать игры про экстравагантного полководца. Анонсированная, впрочем, посвящена ближайшему родственнику Саши - папе Филиппу.

TALKING PICTURES

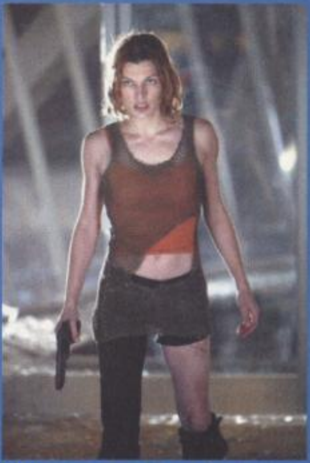
Halo, мы ищем таланты
Microsoft желает дорогого кина

Алекс Гарленд

Голливуд напрягся: ряженные мастер-чифами курьеры доставили сценарии Halo директорам киностудий. Ожидается, что в прокат кино пойдет в третьем квартале следующего года, съемки же должны стартовать не позднее января. Есть мнение, что релиз должен подгадать под запуск третьей PlayStation. Да и Halo 3, по заверениям Билла Гейтса, тоже попадет на полки примерно в этот же временной период. Причем Билли настаивает, чтобы фильм не был какой-нибудь дешевкой. Речь идет о бюджете в $75 млн., не считая гонораров режиссеру и актерам. Пойдут ли студии на такие траты на кино по мотивам игры - мы скоро узнаем. Кстати, гонорар сценариста Алекса Гарленда составил весьма круглую сумму в $1 млн[1]. - ***HWNN***

Мистер Андерсон, с возвращением
Кинорезидентное зло

Пол Андерсон после криво смонтированного Alien vs. Predator решил, похоже, опять всерьез заняться сериалом Resident Evil. Всевозможным информированным источникам стало известно, что немецкое творческое объединение Constantin Film уже начало подготовку к съемкам четвертой части киноверсии знаменитых виртуальных ужасов.


Вот такие они, истребители мертвечины

Вы спросите: "А где часть номер три?" А третья часть, известная как Resident Evil: Afterlife, пока существует только в голове мистера Андерсона, как раз дописывающего к ней сценарий.

На данный момент совершенно точно известно, что в "Загробной жизни" героине Милы Йовович предстоит истреблять зомби-мутантов в юго-западной части некой американской пустыни, которую сыграют живописные австралийские степи. Откуда под занавес Resident Evil: Afterlife Мила со своими наиболее живучими друзьями переберется в Токио, где ее, надо думать, поджидают орды зомби японской национальности. Что, прямо скажем, будет пострашнее откровенно вялого "Немезиса".

Про четвертую часть можно сказать, что это дело отдаленного будущего, и мы не раз еще к нему вернемся.

Остается добавить, что съемки Afterlife стартуют в конце этого года. А пока рекомендуем морально настраиваться на "олд скул хоррор" от Джорджа Ромеро - "Землю Мертвецов". - ***О.Н.***

Они нашли друг друга
Почтовый Чувак на больших экранах

Знаете ли вы, что два последних шедевра Уве Болла находятся в двадцатке худших фильмов за всю историю

ПРОДОЛЖЕНИЕ

1. И не удивительно, до этого Алекс написал сценарии к двум далеко не самым плохим фильмам: "28 дней спустя" (про мертвецов) и "Пляж" (про Дикаприо).

Модели вырезали лобзиком в кружке "Очумелые руки"

Проект, выдержанный в модных тонах RTS, нарекли Hegemony: Philip of Macedon, родительницей значится студия Longbow Digital Arts, отметившаяся ранее арканоидом DX-Ball 2 и малобюджетным танковым симулятором Tread Mark. Вполне подходящая кандидатура, согласны.

Ко всему прочему, авторы обещают "инновационный трехмерный движок", огромные карты, созданные по снимкам со спутника, греческие и азиатские пейзажи, а также максимальную аутентичность и внимание к деталям. Скриншоты, кстати, вышеперечисленным хвастать не торопятся, ограничиваясь демонстрацией чудовищных текстур, картонных моделей воинов и воды, пребывающей в непонятном агрегатном состоянии.

Издатели, что характерно, до сих пор не отыскались. Да и дату выхода Hegemony: Philip of Macedon разработчики старательно скрывают. - О.Н.

DICE решила обойтись без травмы
Экономия по-шведски

Шведский девелопер Digital Illusions объявил о закрытии принадлежащей ей нью-йоркской студии Trauma Studios. Прикол ситуации состоит в том, что бедная "Травма" была приобретена DICE совсем недавно - в сентябре прошлого года. В то время в студии трудилось девять сотрудников, которые с уверенностью смотрели в будущее после выпуска мода Desert Combat (для Battlefield 1942 от все той же DICE), который был признан лучшим модом года в 2002 и 2003 годах таким авторитетным ресурсом, как портал Gamespy.com. "Травматикам" было обещано

Там, где прошла DICE, осталась пустыня

расширение студии до двух десятков человек и $200 тыс. сверху.

Но... "В силу изменившихся условий планы компании на будущее существенно отличаются от тех, которые были в момент приобретения Trauma Studios", - заявил председатель совета директоров DICE Томас Сколунд (Thomas Skoglund). При этом он сообщил, что приобретение "Травмы" было в высшей степени оправдано, т.к. DICE заполучила помимо всего прочего соответствующие торговые марки и концепцию новой игры.

Похоже, шведам не очень понравилось выплачивать зарплату американским подчиненным, ведь там почасовая ставка весьма и весьма. Вместо этого они собираются обратиться к аутсорсингу: элементарный графический сервис можно получить в "более дешевых странах", например, в Украине.

Да, те самые $200 тыс. также не будут выплачены "Травме", т.к. DICE рассчитывает минимизировать стоимость ее ликвидации. Правда, шведы пригласили двенадцать сотрудников "Травмы" перебраться в Европу и влиться в DICE.

Выбор момента для проведения этой операции также не случаен. На протяжении нескольких последних месяцев "Травма" работала над некоторыми аспектами Battlefield 2, релиз которой намечен на третью декаду июня. Как только студия сделала, что от нее требовалось, так ее сразу и "ушли". **- *HWNN***

"Серп и молот" на экспорт

У них снова тихо заштормит

Забота о мире требует особо тщательного соблюдения техники безопасности

Наш "серпастый-молоткастый" после длительного перерыва вновь вознамерился отправиться в турне по "забугорьям". На сей раз, впрочем, более уместен женский род, ибо речь идет об игре. Словом, заслуженный стратегический издатель Германии (да и всея Европы) CDV Software думал-думал да и надумал приобрести у Nival Interactive издательские права на третью в ряду "Тихих штормов" - "Серп и молот". И это правильно.

Не сомневаемся, что третья по счету, но отнюдь не по качеству, не разочарует обладателей каких угодно паспортин. Даже самых краснокожих. Пусть приобщаются к борьбе за мир во всем мире и учатся считать на десять ходов вперед. В жизни пригодится. **- *Р.Ф.***

Веселье только начинается

Черно-белые планы

В очередной раз, дорогие читатели, неплохой, в общем, сериал превращается в форменную мыльную оперу с характерным хохотом, появляющимся в произвольные моменты представления. В интервью The

На наш взгляд, голливудские звезды устроят друг другу небольшой Postal за право исполнить роль этого милого парня

киноиндустрии? Речь идет, разумеется, о печально известных помоях House of the Dead и Alone in the Dark. Но даже несмотря на это находятся люди, готовые выделить ему кругленькую сумму на приобретение новых игролицензий и их экранизацию.

Новую мишень для осквернения Уве выбрал еще ту: легендарно политнекорректную Postal 2. Маэстро не останавливает даже то, что сюжет в игре практически отсутствует; все сводится к предельно однообразному истреблению мирных провинциалов и забегам по магазинам.

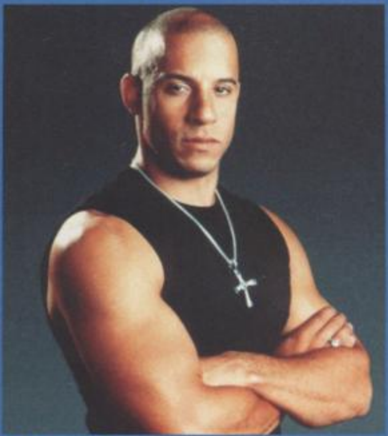
Герой - Чувак - останется на месте, а вот насчет его любимой привычки мочиться на прохожих есть некоторые сомнения. Но нас волнует преимущественно другой вопрос: как зовут того смельчака, который согласится исполнить главную роль? Съемки фильма начнутся сразу после BloodRayne и Dungeon Siege - двойного удара по умственному здоровью населения. Экранизациями Hunter: The Reckoning и Far Cry, видимо, задумано это самое население окончательно добить. **- О.Н.**

ПРОДОЛЖЕНИЕ

Дизель оденет красный галстук?

Актер для Hitman

Некогда могучая Eidos Interactive, похоже, начинает приходить в чувство после сеанса декапитации и принимать разумные решения. Например, сотрудники компании с корнем выдернули лицензию на экранизацию Hitman из пещеры Paramount Pictures и предложили 20th Century Fox обмозговать идею о переносе на большой экран игры про бритоголового ассасина. Теперь, друзья, можем вздохнуть спокойно: охраняющие павильон "двадцатого века" джедаи Уве Болла к рукописям и креслу режиссера точно не допустят. Да и ему пока должно хватить свежеассимилированного "Постала".



Даешь Дизеля в хитмены!

В роли заслуженного наемного убивца выступит Риддик Вин Дизель. Даже, если честно, не знаем: что-то Вин не вписывается в образ немногословного киллера из пробирки. Существует, например, замечательный гражданин Винни Джонс, которого стоит только одеть в строгий костюм и побрить "под

Лучший аргумент против любого бога

Guardian Питер Молинье поведал миру страшное: у Lionhead есть тайный план по изготовлению трех частей Black & White после релиза созревающего сиквела. Львиноголовые весельчаки, не моргнув и глазом, говорят о переносе места действия игры в современный мир с его небоскребами, гринписами и фильмами ужасов на ночь. "Да, все именно так. Сага Black & White окончится именно среди мегаполисов наших дней. Возможно, уже в третьей части могущество вашего бога достигнет наивысшей точки, после чего последует медленное, но уверенное падение сил", - Питер определенно находится в ударе.

Интересно, что однажды ваши фокусы с заливанием лужайки цветами и зажиганием радуги на фоне ясного неба вызовут у подопечных лишь натянутую ухмылку, а не ритуальные самоубийства, как это было раньше. Рано или поздно, люди скажут вам: "Здорово, конечно, что ты умеешь швыряться валунами, но у нас есть пушки, которые стреляют дальше и отнюдь не камешками. Ловко орудуешь файрболом? Впечатляет. А теперь посмотри на нашу новенькую ядерную бомбу".

Артворк B&W 2, добытый из недр Lionhead. Надпись на табличке гласит: держись подальше от травы. Лопоухая головешка сверху, вероятно, - дело рук одного из богов покровителей природы

Роль ручных зверушек также будет сокращена. Как-то не вписываются гигантские коровы в современный пейзаж, не находите? Пока Питер только размышляет об их переселении в параллельный мир. Другое дело, что окончание веселья состоится очень не скоро, если принимать во внимание сроки изготовления одной части, растягивающиеся на несколько лет. **- О.Н.**

Infogrames договорилась с Hasbro еще раз

Драконы остались французскими

Компания Hasbro вернула себе права на множество принадлежавших ей ранее брендов, уплатив за это компании Infogrames круглую сумму в $65 млн. Оные права попали к Infogrames в результате приобретения Hasbro Interactive и Games.com от все той же Hasbro в декабре 2000 года.

В результате новой договоренности сложилось следующее положение:

- Infogrames получила эксклюзивные права на Dungeons and Dragons в любых ее интерактивных фор-

Трансформер Energon The Powerlinx Battles: Barricade

матах сроком на десять лет. В 2005 и 2006 гг. компания Atari (игроиздательская дочка Infogrames) собирается издать основанные на этой вселенной D&D Online, NeverWinter Nights 2 и Dragonshard;

- Infogrames также получила сроком на семь лет эксклюзивную лицензию на Monopoly, Scrabble, Game of Life, Battleship, Clue, Yahtzee, Simon, Risk and Boggle;

- Hasbro восстановила права на все прочие принадлежавшие ей ранее бренды (несколько сотен наименований).

Все довольны: Hasbro сможет в полной мере воспользоваться собственным "культурным наследием", которое ввиду финансовых трудностей Infogrames не было востребовано в должной мере. Infogrames же сохраняет права на наиболее раскрученные тайтлы да еще и получила кучу столь нелишних в ее положении денег. **- *HWNN***

У клоунов потери

Покойся с миром еще одна RPG

Да, конечно, не красавица, но кто знает, какая у нее оказалась бы душа

"К сожалению, наступает такой момент, когда жизнь наезжает на вас асфальтовым катком, и, независимо от желаний, приходится выстраивать новые приоритеты". Коли такие слова появляются на сайте девелоперской студии, не нужно быть "быстрым разумом невтоном", чтобы понять их сакральный смысл. Да, именно так. Увы и ах, но еще одним загубленным проектом стало больше.

На сей раз похоронка пришла в адрес тех, кто ожидал вестей с девелоперсих фронтов от ролевой игры The Chronicles of Ny. И, к сожалению, дождался: студия ClownKeep ее породила, она же и отправила ее в небытие контрольным сведением дебета с кредитом текущего положения дел. Последнее оказа-

Джейсон Стэтем: Возьмите меня на роль Хитмена! У меня и опыт уже есть!

ноль" для полной аутентичности, или Джейсон Стэтем, которого и брить не надо.

Впрочем, метания Eidos более чем понятны: трилогия о Хитмане, работающем на агентство под названием "Агентство" разошлась по миру тиражом более 10 млн. экземпляров. Тем более грядет Hitman: Blood Money, обещающий дать возможность, наконец, подстрелить пару санта-клаусов. *- О.Н.*

Все киннее и киннее

Алиса в стране экранов

Подошла очередь студии Universal Pictures рассказать что-нибудь оптимистичное о своих киноигровых планах. И она нас обрадовала новостью о том, что экранизация American McGee's Alice не отменяется, а наоборот, приближается к моменту начала съемок.

В кресло режиссера позвали Маркуса Ниспела (Marcus Nispel). Отметился тезка фоллаутовского супермутанта не так давно вышедшим римейком триллера "Техасская резня бензопилой".

А теперь ответ самый мучительный вопрос - "кого же завербуют на роль Алисы?". А в роли Алисы с окровавленным тесаком продюсеры видят Сару Мишель Геллар, героиню восхитительно-безмозглого сериала "Баффи: истребительница вампиров". Откровенно смущает разница в возрасте Сары и Алисы, но сценаристы убеждают сохранять спокойствие, соответствующий сюжетный ход они придумают. Хотя, бог с ней, с Сарой, вы хотя бы сюрреалистичные пейзажи и оригинальных героев сделайте не хуже, чем они были в игре. *- О.Н.*

Итак, первым делом превращаем ее в шатенку...

...по образу и подобию

лось несовместимым с жизнью, и разработчики приняли тяжелое, но [наверное] правильное решение прекратить мучения любимого детища. А жаль, творение намечалось прелюбопытное. *- Р.Ф.*

В стратегическом резерве

Ballerium снова нездоровится

А в морозильнике-то холодно

Команда Majorem без особой радости донесла до публики следующую весть: ее дебютный проект Ballerium снова отправлен в морозильник. Девелоперы вместо оправдания показывают пальцами на несчастную Interplay, не желающую (а, скорее, неспособную) финансировать дальнейшую разработку MMO-проекта.

Первый раз беда постигла игру по вине тайваньских партнеров в 2003 году, в результате чего ее пришлось положить на полку с целью приобретения толстого слоя пыли. Только в декабре 2004 сама практически мертвая Interplay согласилась приютить сироту. Наверное, для подпитки надежды на выздоровление необычной MMORTS технологией. Тогда же были построены и оптимистичные планы на релиз Ballerium этим летом. Но, как видите, пациент вновь впал в кому.

Теперь на руках у Majorem есть почти готовая MMORTS, пара баксов на мороженое и голый энтузиазм. Скорее всего, придется им вновь искать издателя, готового выпустить в свет злополучную игру. *- О.Н.*

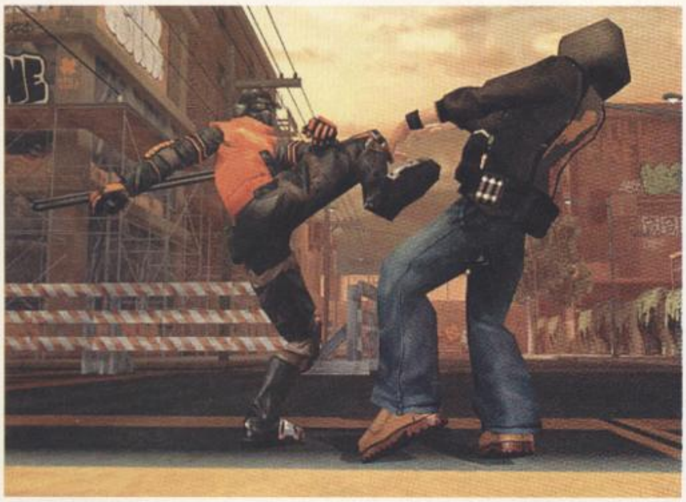
Живопись под давлением

Кросс с платформы Игровой станции

Жил некогда (впрочем, и сейчас жив-здоров) в Тридесятом государстве (штат Нью-Джерси) чувак по имени и фамилии Марк Эко (Marc Ecko). Особо не тужил, баловался на досуге художествами да прочими дизайнами, колбасился под хип-хоп и мечтал обрести смысл жизни. Мечта сбылась году эдак в 1993, когда взбрело ему в одно из полушарий головного мозга основать модно-прикидный комбинат им. Себя Самого. Рынок идею схавал на ура, а пипл, тот не просто схавал, но еще и потребовал добавки.

Потребовал и, само собой, получил в изрядном ассортименте (у них это запросто). Не будем распространяться по всем конкретно пунктам, но один из оных нашего (и вашего) внимания вполне достоин поскольку в тему.

Первоначально Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure задумывалась к ее созданию причастными (паб-



Тяжела жизнь уличного живописца

лишер Atari и разработчики из The Collective) исключительной забавой для владельцев PS2, но по прошествии какого-то количества вечеров и утр творцы сошлись на том, что им все же более по нраву троица, а потому дораспространили издательско-девелоперские планы до "ящика X" и персонально наших с вами.

Коль вдруг кому из вас неведомы до сей поры подробности игры, то имейте в виду: жизнь главного героя в ней будет отнюдь не сахар. Ибо угораздило его родиться в населенном пункте New Radius - оплоте реакционных ретроградов, что вечно лопают лобстеров под креветочным соусом, ходят в сортиры в смокингах от Yves Saint Laurent и на дух не переносят настенное творчество юных (сиречь граффити). Неприязнь последнего идет у городского руководства особым пунктом, поэтому апологетам свободы "убивать" недвижимость красочно-балонными росписями в Новом Радиусе обеспечен достойнейший набор приключений на любые точки, места и органы.

Тем лучше для протагониста. Пройдя сквозь тернии полицейских облав и козней завистливых конкурентов до самых-самых звезд заборных галерей, он, в конце концов, укажет простому народу места зимовок наиболее жирных раков, дабы и тому вкусилось изысканных деликатесов. И будет герою за это заслуженная нерукотворка. Эдак примерно осенью текущего года. - *Р.Ф.*

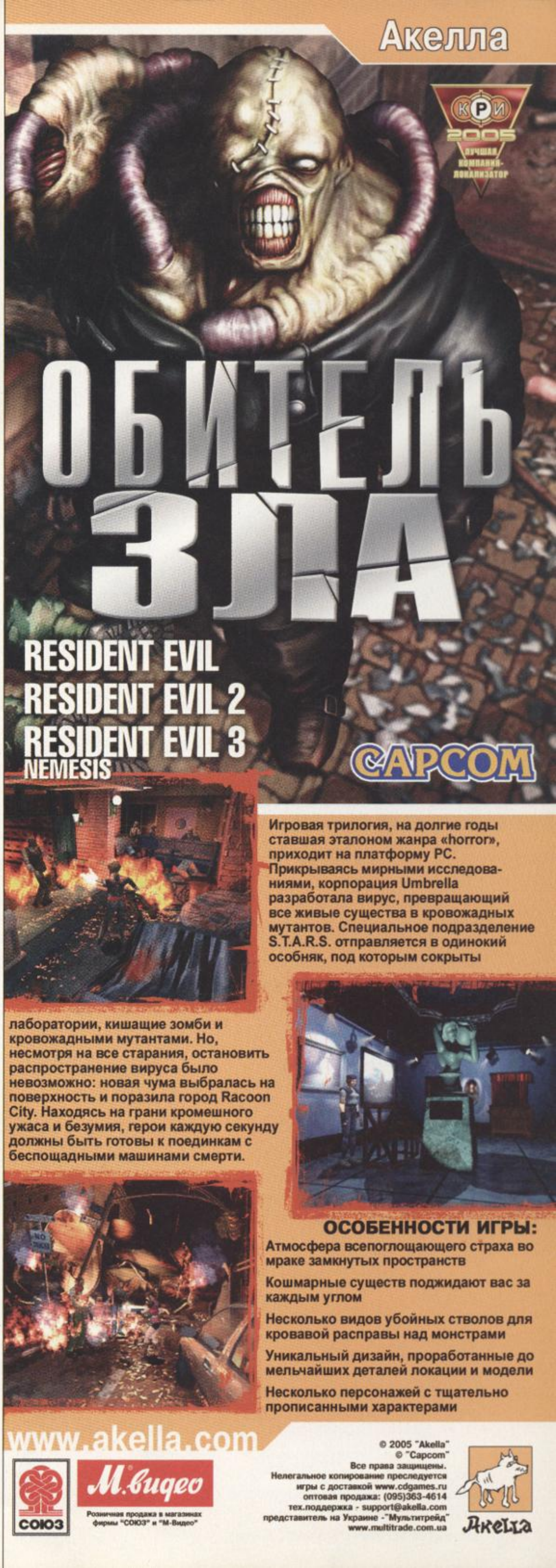
Меч-рыба по-французски

VUG перебралась на тот берег Ла-Манша

Vivendi Universal Games, слухи о скорой кончине которой очевидно и намертво запутались в собственной бороде, вздумалось побаловать себя прогулкой по рынку вольных разработчиков. Рынок уцелел, однако потерь избежать не удалось. Милое британское девелоперство Swordfish Studios безвозвратно (но таки не безвозмездно) кануло в хозяйственной сумке мадам. Впрочем, для мечерыбцев лишение независимости - не бог весть какое огорчение. Им уже доводилось ранее впаривать эксцентричной француженке продукты своей профдеятельности (например, приставочный шутер Cold Winter), посему нынешняя сделка - отнюдь не рискованная бизнес-импровизация, а логичное развитие былых отношений.

World Championship Rugby - компьютерная дочка Swordfish

CEO VUG Брюс Хэк откровенно утирает слезы радости: "Swordfish - это реальный креатив, и народ в ней работает все больше душевный и грамотный. Пос-



ле того, как мы прибарахлились Radical Entertainment, а Blizzard слопала Swingin' Ape, даже нашим уборщицам стало очевидно, что жизнь без SS не имеет никакого смысла. А теперь-то мы точно зажжем".

Руководящий состав и место дислокации покупки пока не изменились. - ***Р.Ф.***

Sega будет крепнуть линками

Японский игровой гигант основал новую службу

А презентация прошла скромно

Хранить все иены в одной корзине с яйцами? Нет, это не для SEGA! Компания не перестает удивлять аналитиков рынка готовностью осваивать все новые и новые сектора бизнеса высоких технологий. Буквально на днях корпорация объявила об открытии платного игрового портала под названием SEGA Link. Значительная часть ресурса будет радовать чисто игровой тематикой, в частности, богатой коллекцией игрушек. Последние можно условно разделить на три большие группы: простые онлайновые игрища, классические тайтлы SEGA и серьезные WWW-игровые проекты.

Ход SEGA выглядит достаточно продуманным в свете все возрастающего спроса (предложения) на платное пользование классическими играми. Чего стоит только открытие аналогичного по сути сервиса компании Turner's GameTap, запланированное на грядущую осень. Ресурс группы Тернера будет осуществлять помесячное обслуживание любителей классических игрушек, среди которых, кстати, будет немало и продуктов SEGA.

Согласно планам SEGA ежедневная абонентская плата за пользование начинки Sega Link будет несколько ниже, чем у того же Turner's GameTap. Месячный же "абонемент", напротив, будет несколько подороже. Такая модель, считают в компании, не обременит японского потребителя, давно и с легкостью расстающегося с кровными иенами при оплате мобильнотелефонных онлайновых игр. Небольшие ежедневные платежи устраивают большинство геймеров Страны восходящего солнца.

Представители корпорации разъяснили общественности, что под понятие "классики SEGA" подпадут Windows-версии двадцати популярных игрушек, из-

дававшихся для 16-битной приставки Genesis/Mega Drive. В число тайтлов-счастливчиков попали Phantasy Star III, E-SWAT, Columns и Golden Axe. В дальнейшем ассортимент классики будет расширен до 100 наименований. Стоимость игры в "Золотую секиру" и иже с ними составит $1.12 в сутки.

Коллекция тех самых "более сложных онлайновых проектов" уже совершенно точно будет включать Phantasy Star Online: Blue Burst, Virtua On, The Typing of the Dead 2004 и Virtua Fighter 2. Суточное удовольствие помочить сограждан обойдется рядовому японцу от $1.96 до $2.23 - в зависимости от сложности продукта. Все расчеты за пользование услугами Sega Link буду производиться в эксклюзивной системе электронных платежей под названием Sega Cash. - ***Bros.***

Девелоперы радеют о смене

Грант для стремящихся на GDC

Международная ассоциация разработчиков игр (International Game Developers Association) заявила о намерении проспонсировать поездки на Game Developers Conference Europe некоторым студентам университетов.

Счастливчики получат возможность принять участие во всех заседаниях, "круглых столах", семинарах и прочих мероприятиях. Напомним, Конференция пройдет 30 августа в лондонском Meridien Hotel. Требования, предъявляемые к соискателям гранта, не столь уж глобальны. Заявитель должен обучаться по дневной форме обучения и быть членом все той же IGDA. Ограничено лишь число "посадочных мест". Совет директоров и образовательный комитет Ассоциации отберут только десять грантополучателей. Последний срок подачи заявок - 20 июля 2005 года. Форма заявления выложена на сайте IGDA.

"Ежегодная стипендиальная программа помогает студентам окунуться в самое жерло игростроевского

Так сказать, первоисточник

GDC Europe Student Scholarships

Quick Links:
Past Recipients • Student Reports

The IGDA will award 10 scholarships to send qualified students to the 2005 Game Developers Conference Europe. GDC Europe is where game development professionals gather to share ideas and build the skills that the industry needs. Located in London, England, this year's GDC Europe will be held August 30th to September 1st, 2005.

"GDC was one of the greatest experiences of my life. It solidified the direction of my career and inspired me to succeed. I went to heaps of amazingly informative lectures by some outstanding people." - Tim Nixon, University of Otago, New Zealand, 2002 Scholarship recipient

Qualifications & Scholarship Details

- Scholarship applications must be submitted on or before Wednesday, July 20th, 2005.
- Only full-time university (or similar) students are eligible, and must be 18 years of age or older as of August 30th, 2005.
- Applicant must be an IGDA Student Member in good standing. If you are not currently a Student Member, you must join the IGDA before applying for the scholarship. All applications will be verified.
- Past scholarship recipients are not eligible (you know who you are).
- Recipients will be awarded one ClassicPass, with access to all sessions, roundtables, and keynotes. Breakfast and lunch included.
- Students are responsible for all travel arrangements and costs.
- Scholarship applications will be judged by members of the IGDA Board of Directors, Education Committee and Studio Affiliate heads.
- Recipients will be announced by August 3rd, 2005.

вулкана", - отметил Джейсон Дела Рокка (Jason Della Rocca) - исполнительный директор Ассоциации. При этом топ-менеджер подчеркнул, что подобные гранты - лишь одна из практикуемых IGDA мер поддержки талантливых будущих девелоперов. - ***Bros.***

Игра в "купит - не купит"

Популярность игростроя растет

Таки может и купим

Третий по влиянию медийный конгломерат Штатов Viacom Inc., обнародовавший на днях планы по приобретению пары вещательных компаний, решил замахнуться и на игродельские активы. При этом босс компании Самнер Редстоун (Sumner Redstone) напомнил общественности, что в свое время его корпорация уже подумывала о приобретении Electronic Arts, Atari или THQ, однако тогда положительные решения по сделкам приняты не были. - ***Bros.***

Охотники на крыс завелись в "Руссобите-М"

Очередной отечественный анонс

Отечественные умельцы упорно продолжают анонсировать и вытачивать новые шутеры в фантастических в прямом смысле декорациях. Даже несмотря на печальный опыт своих коллег по Kreed и Sabotage. Едва выпустив на волю многострадальный Xenus, компания "Руссобит-М" анонсировала проект RattHunter от московской команды Secret Sign, прошмыгнувшей до этого по задворкам нашего внимания с космо-симулятором "Звездный Меч". Кстати, просьба не путать объявленную игру с RutHunt от Mirage - та умерла, и добровольцев выскребать ее из могилы пока не наблюдается.

Итак, помимо... хмм... оригинального названия нам на руки дают журналиста-следователя, задачей которого

Что-то похожее по качеству картинки мы видели во втором "Кваке"

будет раскрытие причин неких таинственных происшествий в колонии поселенцев на планете Стигз (похоже, не одни мы горячо любим и уважаем Филиппа К. Дика). Непременный hi-tech антураж представлен заброшенными подвалами жилого сектора, "зонами развлечений", кишащим роботами промышленным центром, орбитальной станцией и поверхностью луны Стигза. На оружие, правда, серьезно поскупились: ожидается всего восемь видов. Количество вариаций монстров и человекообразных пока не уточняется, зато с датой релиза уже разобрались - конец текущего года. **- О.Н.**

Маркетинг требует жертв

Баскетбол от Electronic Arts будет не только виртуальным

С переходом на приставки нового поколения, виртуальный баскетбол будет трудно отличить от реального

Экономисты крупнейшего североамериканского издательства Electronic Arts посчитали целесообразным основательно потратиться на проведение в Европе осенью 2006 и 2007 года крупных баскетбольных турниров. Через океан в рекламное турне отправятся четыре команды Национальной баскетбольной Ассоциации. Они посетят пять европейских стран и в показательных матчах сразятся с ведущими клубами Евролиги. Помимо этого планируется проведение так называемых "тренировочных лагерей", в которых звезды НБА будут учить детишек азам баскетбола и попутно продвигать в массы очередного представителя серии NBA Live от EA Canada. Пока что неизвестно, кто же войдет в состав великолепной четверки. Нет ясности с их соперниками и странами, где пройдут показательные матчи. Глядишь, в этот заветный список попадет Россия с завсегдатаем Евролиги ЦСКА. ***- В.Ч.***

Земли жертв покрылись тенью

Шутер меняет имя

Небольшое уточнение и перекличка личного состава шутеров и экшнов. После успешных сеансов магии вуду над сморщившимся телом Prey пришлось корректировать и изменять совершенно непричастные к легендарному долгострою проекты. Вот, например, ничем пока не примечательному экшну Preyground мороженные финские парни из Frozenbyte (не одной Remedy едины) решили дать новое (куда более стандартное, на наш взгляд) имя Shadowgrounds. Впрочем, суть игры от этого не изменилась: уничтожение всего инопланетного в предельно сжатые сроки. **- О.Н.**

Огнемет смотрится не так уж и плохо

Из Tide'a в DOOM'ы

Activision расставляет босс-кадры

Могучая публикаторша Activision Inc. поименовала свой новый топовый менеджмент. Руководство материнского издательства назначило председателя правления, а также президента и по совместительству генерального директора основного дочернего предприятия - Activision Publishing.

Прокладки Alldays - лучшее средство для тех, кто хочет чувствовать себя свободно в игровой индустрии

Майкл Гриффит (Michael Griffith), занимавший ранее командные должности в Procter and Gamble (производство средств гигиены), станет тем самым президентом и генеральным. Майкл будет отвечать за развитие издательского дела и внутреннего девелопинга. Должностью председателя порадовали Рона Дорнинка (Ron Doornink, кстати, тоже когда-то работал в P&G), поднявшегося аккурат с должностей, пожалованных ныне Гриффиту. Теперь мистер Дорнинк выходит на уровень стратегического управления финансовым ростом компании, валовая прибыль которой составила в минувшем фискальном году $1405,9 млн., что на 48% выше показателей аналогичного позапрошлого периода ($947.7 лимона).

Назначения боссов были оглашены Робертом Котиком (Robert Kotick), который трудится председателем правления (сопредседателем является Брайан Келли (Brian Kelly) и генеральным директором Activision Inc. Примечательно, что Келли и Котик стоят во главе командования ведущего паблишария уже в течение последних 14 лет.

Согласно опубликованному выступлению, майкловское (Гриффита) умение строить могучие бренды, руководить крупными коллективами и проектами - то самое, что нужно Activision в условиях бурной географической и сегментарной экспансии паблишария.

В пресс-релизе особо отмечается, что именно Рон Дорнинк за последние семь лет привел паблишарскую "дочку" к мировому лидерству. Кроме того, верховное командование Activision надеется, что вновь назначенный председатель и впредь будет уверенно вести доверенную ему компанию по тропе победоносной коммерческой войны. ***- Bros.***

Девелоперы в штатском

Их вербует ЦРУ

Питер Тамте действительно считает. И очень неплохо

Команда разработчиков из Миннеаполиса (она же мать родная для всякого Close Combat) Destineer объявила о заключении договора на разработку игровых тренажеров для специальных сил Соединенных Штатов. "Стратегическое девело-

М-р Джилмен Луи

перское соглашение", о котором идет речь, было подписано от имени властей компанией In-Q-Tel - структурой, основанной и спонсируемой ЦРУ. Уровень, на который вышла Destineer, внушает уважение к студии, однако в самой новости нет ничего экстраординарного. Дело в том, что этой компании идти под федеральный венец не внове.

Так, первая независимая разработка команды - Close Combat: First to Fight - была создана при поддержке морской пехоты США. При этом часть наработок была предоставлена в закрытое пользование морпехов, в то время как основная часть контента CCFF ушла в коммерцию.

Несомненный интерес для публики представляет личность босса цэрэушной игродельческой конторы: президент и председатель правления In-Q-Tel Джилмен Луи (Gilman Louie) ранее возглавлял нефункционирующие ныне Spectrum HoloByte и MicroProse. Корпорация In-Q-Tel была основана в 1999 и представляет собой частную, хотя и финансируемую из фондов Центрального разведывательного управления, организацию. Как отмечает в размещенных в Сети пресс-материалах сам Луи, партия и правительство уполномочили его "на отыскание и финансирование передовых проектов, способных послужить безопасности" главной демократии планеты.

По распространяемой в интернете информации, президент Destineer Питер Тамте (Peter Tamte) считает, что сотрудничество с государственной корпорацией поможет его компании создавать еще более аутентичные игрушки и радовать общественность погружением в полную опасностей жизнь людей экстремальных профессий. Жизнь, о которой большинство из нас знает лишь по книгам, кино и телевизионным сводкам новостей. Реальные игры - реальный опыт чужого бытия для игрока. К этому стремится Destineer.

Ну очень близкий бой

Конечно, многих из нас интересует, как крепкому девелоперскому середнячку удалось "втереться в доверие" к динозаврам американской разведки и захватить по сути монопольную нишу - разработку симов специального назначения в тесном контакте с военными? Господин Тамте считает, что в этом нет ничего удивительного, ведь его команда обладает достаточными навыками и ресурсами для создания гейм-тренажеров самого высокого уровня. Тренажеров, которых ранее у вояк не было. Президент девелопера особо отметил, что подобное сотрудничество облагодетельствовало компанию бесценным экспертным опытом государ-

ИНТЕРНЕТ в центре Москвы

лучшие условия подключения к сети **RiNet-Центр**

кабельная инфраструктура в районах ЯКИМАНКА, ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ, ДОНСКОЙ, ДАНИЛОВСКИЙ

ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ с неограниченным трафиком **от $20!**

БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ **ДЛЯ НОВЫХ АБОНЕНТОВ**

подробности: **www.rinet.ru**

круглосуточно: **(095) 232-1730 238-3922**

в ответе за тех, кого подключили...

RINET Internet Service Provider

Не верьте злым играм! CIA - это, в первую очередь, любовь и добро!

ственных заказчиков, который позволил сделать коммерческую составляющую игр Destineer соответствующей правде жизни. Тамте уверен, что сделка выгодна всем: правительство сэкономит деньги налогоплательщиков (за счет высокой доли финансирования соглашения за счет собственных средств команды разработчиков), а игроки приобретут невероятно близкий к истине геймерский опыт.

О деталях "вербовки" известно пока не очень много, в то же время Destineer уверяет, что работа со спецслужбами не будет носить формального характера. Разработчики намерены оправдать доверие страны с ничуть не меньшим рвением, чем это было во времена Close Combat: First to Fight. Тогда корпус морской пехоты США отозвал 40 сражавшихся в Ираке бойцов на усиление пахавшего над CCFF творческого коллектива. Спецназовцы поведали программерам и дизайнерам, как дерутся настоящие патриоты, как борются настоящие иракские партизаны, какой звук характерен для попадания пули в человеческую плоть, и еще много о чем. В результате десятки тысяч пехотинцев уже текущим летом получат доступ к тренировочным симуляторам, а коммерческий тираж CCFF раскупается чуть ли не с колес.

Кстати, президент Destineer заверил публику, что сотрудничество с разведчиками (а опытом с девелоперам поделятся сразу несколько закрытых учреждений) будет невероятно плодотворным и выльется, по крайней мере, в несколько проектов. Образно говоря, сколько у агента "связей", столько у него и разработок. - *Bros.*

Земля мертвецов с видом сверху

Анонсирована новая аркада

Постепенно возвращается в наши края мода на безмозглые экшны, сражающиеся за наибольшее количество монстров на один квадратный метр. За примерами далеко ходить не надо: Serious Sam 2 играет графическими мускулами и демонстрирует просто невиданные сечи с горами мяса.

Готично!

Вот и тандем Artificial Studios и Immersion Software, очевидно, выбрав на роль источников вдохновения "Серьезного Сэма" и Crimsonland, взялись за изготовление аркады Monster Madness. Игроки, знакомые с шедевром shareware-рынка, почувствуют себя в "Безумии Монстров" как дома: вид сверху, нагруженный под завязку герой с Большими Пушками и нескончаемый поток монстров всех мастей и расксок.

Выгодно отличает Monster Madness от Crimsonland наличие транспортных средств, оснащенных совсем уж Здоровенными Пушками и пятью городскими декорациями. Названия локаций более чем подобают духу игры: "Городской кошмар" и "Ад в старшей школе", например. В конце каждого уровня притаились главные боссы, про которых разработчики последнее время совсем забыли.

За графическое оформление беспокоиться тоже не приходится: скриншоты просто очаровательны, да и параллельная нашей платформе прописка на Xbox 360 является неплохим гарантом наличия пленяющих взоры визуальных эффектов. Авторы уделяют большое внимание мультиплееру Monster Madness, обещая кооперативные зачистки земель мертвецов для четырех человек. Релиз намечен на первый квартал 2006 года. - ***О.Н.***

Поход на Запад

Рейнджеры взяли штурмом Лондон

Великая Британия решила, что лучше поздно, чем никогда, и приобщилась к отечественному искусству в лице второй части "Космических Рейнджеров". Вышедшая чуть ли не год назад игра добралась до берегов туманного Альбиона, причем в компании с первой частью. Чтобы избежать казусов и неурядиц, комплект из двух игр решили объединить в один проект и назвать скромно и без вкуса: Space Rangers. Кроме того, "Рейнджеров" издадут в формате PC-DVD, избегая устаревших с любой точки зрения комакт-дисков на 700 Мб. Остается только поздравить британских граждан с вхождением в их жизнь этой потрясающей игры. - ***О.Н.***

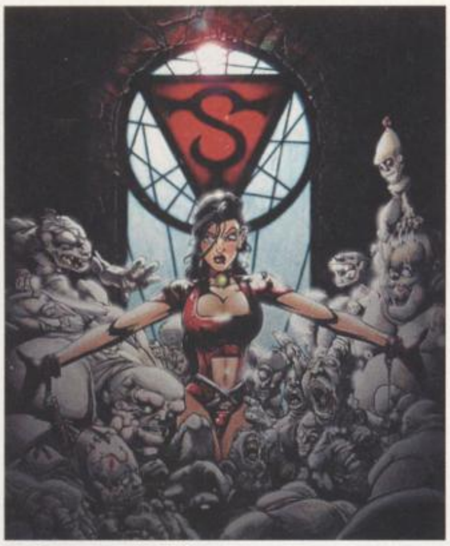
Предадимся греху?

О пользе ребусов

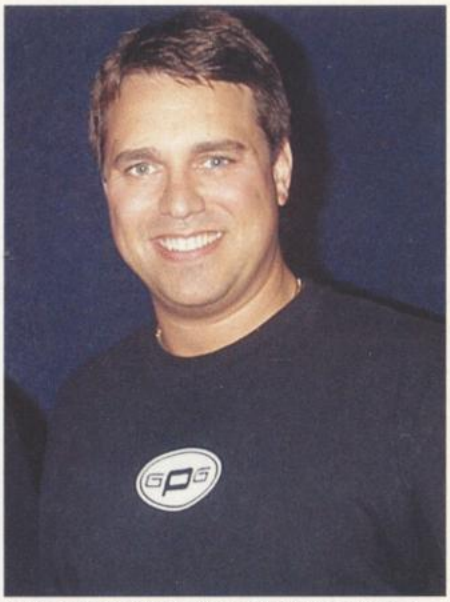
После посредственного адд-она к главной "грешной" игре многие (включая разработчиков) решили, что интересная идея благополучно загнулась. Но с недавнего времени начали появляться сомнения в бесповоротной смерти сериала.

Темная история с сиквелом The Sin, похоже, продолжается и обзаводится все более и более интригующими подробностями. К невнятным слухам, пьяным откровениям Левелорда, мистическим счетчикам и сайтам несуществующей фармацевтической компании добавилось следующее обстоятельство.

Читатель западного ресурса Blue's News, пожелавший остаться с именем Jackson, разгадал некий шифр,



В компании SinTEK вас всегда встретят с распростертыми руками



"И еще я полагаю, что аннигилировать будем тотально!"

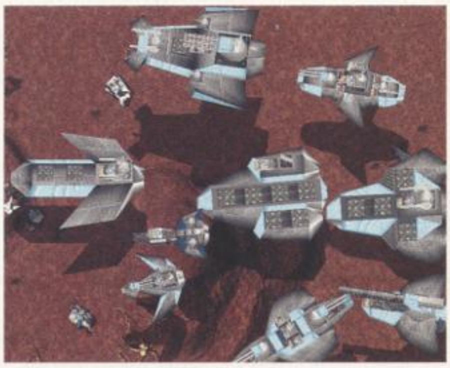
якобы обнаруженный им на сайте Ritual Entertainment. Чтобы понять механизм достижения, необходимы довольно глубокие знания английского и некоторые математические навыки. Дабы не мучить вас вычислениями и предположениями, мы решили ограничиться полученным у товарища результатом - сообщением "ELEXISISBACK" ("Элексис возвращается").

Напомним, что Элексис Синклер (Elexis Sinclair) была антагонисткой в культовой первой The Sin, превратившейся впоследствии в паршивенькое аниме. Неужели руководство Ritual Entertainment все же решилось на создание сиквела? Сильно, очень сильно хотелось бы верить. ***- О.Н.***

Тотальный Supreme

Верховный главком продолжит аннигиляцию

Поклонникам Total Annihilation пора перестать клясть судьбу и достать, наконец, из чуланов запыленные и ни в чем не повинные портреты гуру Криса Тейлора (Chris Taylor). Ибо этот великий, но несколько сбитый с верного пути человек осознал свое Дао и полон решимости исполнить обещания давно минувших лет. Проще говоря, по версии некоторых буржуйских изданий, мистер Тейлор начнет-таки трудиться над преемницей незабвенной ТА. При этом банальщины в названии (типа "ТА, часть вторая") не предвидится, поскольку не смог прародитель всея Dungeon Siege и лидер Gas Powered Games договориться с алчной Atari об использовании бренда Total Annihilation. А посему крошка будет откликаться на имя Supreme Commander. И пусть, лишь бы игра была про роботов.



Война - и за тридевять планет война. Инопланетяне все еще качают внеземные права и навязывают земные обязанности, а люди не менее упорно отстаивают в полнейшем риалтайме свою независимость от зависимости. Кибернетические организмы оказываются крайне далеки от сложных политических перипетий, однако тоже стараются приложить вектор силы в какомнибудь направлении. Делить супротивникам приходится не только сушу, но и воду с воздухом (две стихии, а не газвода). Батальное тактико-стратегическое великолепие можно будет (отсюда лучше в будущем времени: а вдруг да подведут, хотя это и маловероятно) изучать с самых разных ракурсов и высот: начиная с точки зрения спутника и заканчивая тем, что по-буржуйски именуется "ground level".

Разработчики заявляют о неизбежности многообразия юнитов, среди которых будут значиться и

К О М П А Н И Я

ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ

П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов

- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО

- удобная и надежная связь

- бесплатная доставка

- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:

карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более **100 минут** разговора с различными **регионами России**

- или **130 минут** разговора с **Израилем**

- или **150 минут** разговора с **Европой, Америкой, Канадой, Австралией**

- или более **300 минут** разговора с **Москвой или Санкт-Петербургом**

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают
справочно-информационные услуги
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

настоящие груды стали - этакие годзиллы или халки оборонки. Представляете, как будет смотреться марш подобных созданий по тельцам нерасторопных пехотинцев и жестянкам не успевших увернуться танков? При всем при этом искусственный интеллект должен стать более гибким и смышленым, так что, с одной стороны, противник не даст нам особо подремать, а с другой - свои собственные головорезы перестанут требовать няньку и, простите, грудь.

Разработчики уверяют, что в Supreme Commander войны будет больше, а экономики меньше. Точнее, заниматься последней мы будем лишь по собственной инициативе. Так, добычу ресурсов можно будет кинуть на некоего "base commander", то бишь AI-завхоза.

Релиз мечты намечен на 2006 год, в издателях значится THQ. - *Bros.*

Так говорит Завулон

Голос Дозора

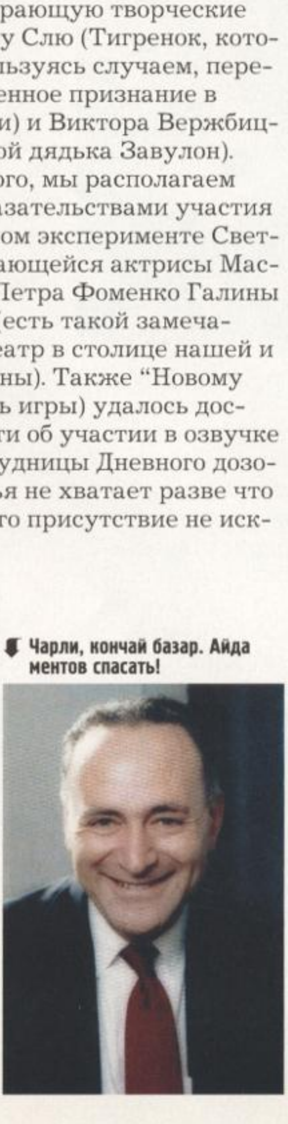
Галина Тюнина, богиня

Nival Interactive не перестает брать новые высоты. Правильно делает, их еще много осталось. Мало того, что "Снежные люди" (дословный перевод, да) решили сделать первую в стране приличную компьютерную игру по кино-лицензии (надеемся, речь о "Ночном дозоре"), так они еще и привлекли к творческой ответственности селебритис отечественного кино, дабы те подарили свои ангельские голоса героям грядущей RPG.

В частности, на звукозаписывающую площадку удалось затащить самого светлого актера на свете Владимира Меньшова (Гесер), набирающую творческие обороты Анну Слю (Тигренок, которому мы, пользуясь случаем, передаем пламенное признание в СЛЮбви) и Виктора Вержбицкого (злой дядька Завулон). Кроме того, мы располагаем фотодоказательствами участия в очередном эксперименте Светлых выдающейся актрисы Мастерской Петра Фоменко Галины Тюниной (есть такой замечательный театр в столице нашей и вашей родины). Также "Новому Диску" (издатель игры) удалось достичь договоренности об участии в озвучке Жанны Фриске, сотрудницы Дневного дозора г. Москвы. Для полного счастья не хватает разве что "блестящего" саундтрека, но и его присутствие не исключается. - *Bros.*

25 To Die

Сенатор заступился за полицию



Чарли, кончай базар. Айда ментов спасать!

Сейчас мы раскроем вам страшную тайну (нет, Страшную Тайну!), почему в Штатах запрещают к продаже игры. Причина - тут не надо ходить к гадалке, скорее - к могиле Фрейда - в том, что все американские сенаторы весьма поверхностны в вопросах видеоигр. Приходит такой человек домой, очень гордый креслом в верхней палате, а маленький сынишка (или внук-правнук-адам-и-ева) ему говорит: "Эй, предок, спорим, я тебя сделаю в Mortal Kombat?" Здоровый американский сенатор, разумеется, принимает вызов и с кличем "Не буди во мне хомячка!" принимается доказывать чаду, что абы кого не берут в звездно-полосатую политику. Но вот беда, чадо устраивает родителю (пра-пра?) настоящую экзекуцию, да не одну, а шесть к ряду, полная fatality! Все, на следующее утро сенатор уже голосует против жестоких игр. Не смейте соваться в наши супермаркеты со своими Mortal Kombat, господа разработчики!

Теперь, когда вы знаете Страшную Тайну, переходим к примерам из недавнего прошлого. В конце июня сенатор от Штата Нью-Йорк Чарльз Шумер возмутился фактом разработки игры 25 to Life, имитирующей войну криминальных банд и полиции. То есть, игра еще не вышла, но уже - угроза обществу. В народе в таких случаях говорят "не пойман - не вор", но господину Шумеру не до народа, он занят рейтингом.

Примечательно, что игра справедливо заклеймена последним "не для детей", но Шумера это волнует мало, поэтому он уже обратился к Microsoft и Sony с требованием отказаться от допуска игры к своим консолям. А как же PC, Чарльз? Аргументирует свою борьбу Шумер вот как: "У нас, в Нью-Йорке, полицейский жетон всегда вызывал уважение. Вам не надо иметь диплом о высшем юридическом образовании, чтобы понять, как это опасно - подрывать нравственные устои общества жестокими и провокационными видеоиграми".

Чарльз, у нас тоже водятся дипломы о высшем юридическом, и потому мы тебя прекрасно понимаем. Давай вместе вешать разработчиков на площади перед вашим полицейским департаментом! - *Bros.*

Снежные люди на трассе

Nival Interactive - самая модная наклейка на кузовах Ferrari

Не хранить все шары в одной лузе - вот основной принцип современной инвестиционной политики. Из-

Самое место для "Нивал"

рядно потратившись на покупку российской Nival Interactive, группа Ener1 Group решила не останавливаться на достигнутом и вложиться еще и в автогоночный бизнес. Отныне этой корпорации принадлежит право на долю в ралли Ferrari North America среди машин 360 серии. Частью заключенного с "обществом автомобилистов" соглашения является условие о размещении логотипов холдинга и входящих в него компаний на участвующих в заездах автотранспортных средствах. - ***Bros.***

ВеликодЕржАвие

EA нравится в Европе

▼ Если вы встретите этого человека, то знайте - EA пришла за вами!

Смотрите, смотрите! Electronic Arts продолжает переваривать Старый Свет. Рори Армс, генеральный менеджер британских студий-филиалов EA, выступил с докладом на ELSPA (недавно имевший место в Лондоне интернациональный саммит, посвященный видеоиграм), где в продолжение долгого времени жег сердца присутствующих следующим глаголом: "Идем на Восток, расширяемся!" В переводе на русский это значит, что Electronic Arts в течение ближайших пяти лет собирается вложить 250 миллионов фунтов стерлядей в развитие своих европейский студий и за два года увеличить наемный персонал на 200 (двести) голов. Сейчас в европейских активах корпорации числятся 480 счастливых девелоперов, а еще в прошлом году счастливых девелоперов было на четверть меньше - 360 особей. Напомним, что EA-заповедников в Европе четыре штуки. Три из них - Criterion Studio в Гильдфорде, European Studio и воррингтонская North-West Studio - расположены в Великобритании, а четвертая, Digital Illusions CE, проживает в Швеции. В своих экспансионистских планах Рори Армс со злорадством сообщил, что Electronic Arts не прочь приобрести еще парочку компаний Старого Света за пределами Туманного Альбиона, и сделал запуганным слушателям из числа девелоперов комплимент, что, мол, "EA очень восхищена культурой разработки игр, устоявшейся в старушке Европе, и видит в этих традициях отличные перспективы для своего бизнеса". Говорят, бедные разработчики бежали с конференции чердаками, окнами и огородами *(они только симулировали - прим. ред.)*... - ***Bros.***

Декларация независимости

Ubisoft: борьба продолжается

▲ Ив, ты - кремень!

Героическая Ubisoft Entertainment устами своего лидера Ива Гильмо в очередной раз заявила решительное "нет" в ответ на продолжающиеся посулы алчных купцов из Electronic Arts. Выступая (в славном граде Париже) с отчетом об итогах ушедшего финансового года, CEO "Юби" отметил, что полная автономия компании и ее высокие достижения есть вещи взаимосвязанные. По словам Гильмо, его команда совсем не против партнерства со сторонними игростроительными и медийными компаниями, однако желание EA - крупнейшего акционера Ubisoft - захватить места в правлении француженки столкнется с противодействием со стороны дружественных UE менеджеров и акционеров. Потому злобным американским электроникам с их художествами лучше поискать поклонников своего творчества где-нибудь в другом месте. - ***Bros.***

Аудиовизуальные системы
- Домашние кинотеатры
- Hi-Fi, High End компоненты
- Системы спутникового и цифрового ТВ
- Фильмы и программы на DVD и CD

Интерактивные развлекательные системы
- Развлекательные ПК
- Игровые приставки, манипуляторы и аксессуары
- Программное обеспечение
- Мобильные развлекательные устройства

Инновационные электронные развлечения
Системы «Умный Дом»

24—27 НОЯБРЯ 2005
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

4-я ВЫСТАВКА ДОМАШНИХ АУДИОВИЗУАЛЬНЫХ И ИНТЕРАКТИВНЫХ СИСТЕМ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Home Cinema & Interactive

Генеральный информационный спонсор: Радио РОКС
Официальный партнер: РАТЭК
Информационная поддержка:
Mobile News, PC Gamer, PC Игры, Play, Stereo&Video, T3, Total Film, АудиоМагазин, Жилая Среда, Игромания, Компьютер-Price, Навигатор Игрового Мира, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: производство и торговля
Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, peterlink.ru

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 275-7561, 717-6089
e-mail: info@real-fair.ru

www.real-fair.ru

Смотри. Слушай. Играй.

Квартальный план

1 В графе "Премьера" указана дата выхода первой версии игры.

2 Редакция не несет ответственности за несрабатывание двигателей III ступени, сезонные миграции джунгарских хомячков и переносы сроков релизов.

(!) Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра не симпатичны. Ждут хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

(●) Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули и придется ждать еще полгода. Но эти релизы обещали стать событиями месяца.

(X) Жюри премии имени Фокса Малдера в полном составе отправляется в заслуженный отпуск. Июль, знаете ли, межсезонье. Но мы верим, что через месяц-другой вновь появится обширный список номинантов.

ACTION

	Игра	Издатель	Когда
●	BloodRayne 2	Majesco	18 июля
!	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda	1 августа
	Jaws Unleashed	Majesco	23 августа
	Namco Museum 50th Anniversary Arcade Collection	Namco	23 августа
	25 to Life	Eidos	30 августа
	Navy Training Exercises: Strike & Retrieve	ВМФ США	30 августа
	Yetisports: Arctic Adventures	JoWooD	30 августа
!	The Suffering: Ties That Bind	Midway	1 сентября
	Cold War	DreamCatcher/Акелла	13 сентября
	America's Army: Special Forces Overmatch	Армия США	30 сентября
	Bet on Soldier	Digital Jesters/Бука	30 сентября
	Bibleman: A Fight for Faith	N'Lightning	30 сентября
	Crime Life: Gang Wars	Konami	30 сентября
	Evil Dead Regeneration	THQ	30 сентября
!	F.E.A.R.	VU Games	30 сентября
	Pac-Man World 3	Namco	30 сентября
	Shadowgrounds	N/A	30 сентября
	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	VU Games	30 сентября

STRATEGY

	Игра	Издатель	Когда
!	Earth 2160	Zuxxez/Акелла	26 августа
!	Rome: Total War - Barbarian Invasion	SEGA	31 августа
	The Sims 2 Nightlife	Electronic Arts	1 сентября
	American Conquest: Divided Nation	GSC Game World	30 сентября
	Boardwalk Tycoon	N/A	30 сентября
	Playboy: The Mansion - Private Party	Hip Games	30 сентября
!	Seven Kingdoms: Conquest	Enlight	30 сентября

SIMULATION - SPORTS

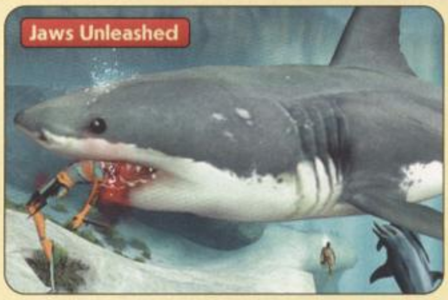
	Игра	Издатель	Когда
	Battle of Britain II: Wings of Victory	GMX Media	12 июля
	187 Ride or Die	Ubisoft	5 августа
!	Madden NFL 06	Electronic Arts	8 августа
	Real World Golf	Mad Catz	30 августа
!	MotoGP 3	THQ	2 сентября
	Bowl Bound College Football	Grey Dog Software	30 сентября
	IHRA Drag Racing - Sportsman Edition	Bethesda	30 сентября
	Rugby Challenge 2006	Hip Games	30 сентября
	Total Extreme Wrestling 2005	Grey Dog Software	30 сентября

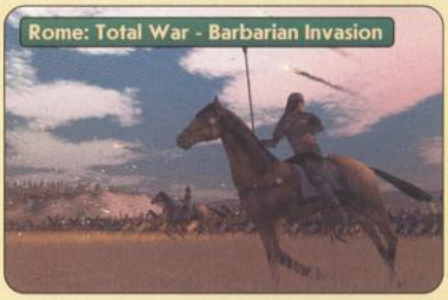
RPG - ADVENTURE

	Игра	Издатель	Когда
	RHEM 2	N/A	14 июля
!	Dungeon Siege 2	Microsoft/1C	1 августа
	Neverend	Dusk2Dawn	30 августа
!	Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	1 сентября
!	Myst 5: End of Ages	Ubisoft	30 сентября
	The Apprentice	Legacy Interactive	30 сентября
	VOYAGE: Inspired by Jules Verne	The Adventure Company	30 сентября

ONLINE

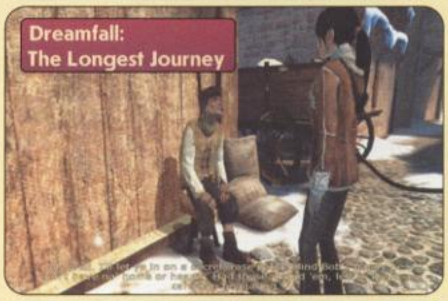
	Игра	Издатель	Когда
	Asheron's Call: Throne of Destiny	Turbine	18 июля
!	City of Villains	NCsoft	15 августа
	Ultima Online: Mondain's Legacy	Electronic Arts	30 августа
	EverQuest II: Desert of Flames	Sony	12 сентября
	EverQuest: Depths of Darkhollow	Sony	30 сентября

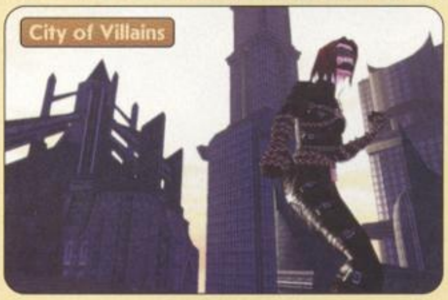

Jaws Unleashed


Rome: Total War - Barbarian Invasion

Seven Kingdoms: Conquest

MotoGP 3


Dreamfall: The Longest Journey


City of Villains

Наши

РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
Мор. Утопия		FPS/RPG	Бука	см. в номере	Мировая премьера[1]
	Juiced	Racing	Бука	см. в номере	Мировая премьера
Психотоксик. Врата ада	Psychotoxic	Экшн	1С	N/A	Мировая премьера
Наследие: Тени прошлого	Legacy: Dark Shadows	Квест	1С	N/A	19 ноября 2004
Первая мировая		RTS	1С	см. в номере	Мировая премьера[2]
	Parkan II	Metagame	1С	см. в номере	Мировая премьера[3]
	Sid Meier's Pirates!	Metagame	1С	8.7	22 ноября 2004[4]
Бойцовский куб	FightBox	Файтинг	Новый Диск	N/A	6 февраля 2004
	Imperial Glory	Стратегия	Новый Диск	см. в номере	Мировая премьера
Америка на шпалах	Rails Across America	Тайкун	Новый Диск	N/A	2001
	Fun GamePack	Аракда (сборник)	Новый Диск	N/A	
Пластилиновая Кама-Сутра или XXX-лепота		Аркада	МедиаХауз	см. в номере	
Стальная бригада	Steel Beasts	Симулятор танка	Новый Диск	N/A	2000
Скорая помощь: в борьбе за жизнь	ER	Тайкун/RPG	Руссобит-М	см. в номере	Мировая премьера
Горький Зеро: в лучах Авроры	Aurora Watching: Gorky Zero	Экшн	Руссобит-М	см. в номере	Мировая премьера
Xenus. Точка кипения	Boiling Point: Road to Hell	FPS/RPG	Руссобит-М	см. в номере	Мировая премьера
Act of War: шок и трепет	Act of War: Direct Action	RTS	Руссобит-М	7.6	15 марта 2005
Изгой	Pariah	FPS	Руссобит-М	7.1	3 мая 2005
Закон и порядок 3: игра на вылет	Law & Order: Justice is served	Квест	Руссобит-М	6.4	5 октября 2004
	SpellForce: Shadow of the Phoenix	RTS/RPG	Руссобит-М	add-on	18 февраля 2005
Soldner: Морская пехота	Soldner. Marine corps	FPS	Руссобит-М	N/A	11 марта 2005
Disciples 2. Летопись Вселенной	Disciples 2 Gold	TBS	Руссобит-М	N/A	N/A

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
Пацаны не плачут	Boyz Don't Cry	Квест	Руссобит-М	Июль	Мировая премьера
Лучшие из Лучших: Футбол 2005	Football Manager 2005	Менеджер	Руссобит-М	Июль	4 ноября 2004
The Fall: последние дни Мира	The Fall: Last Days of Gaia	RPG	Руссобит-М	Июль	Ноябрь 2004
	Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Stealth Action	Руссобит-М	Август	31 марта 2005
	Rat Hunter	FPS	Руссобит-М	Сентябрь	Мировая премьера
	Neuro	FPS	Руссобит-М	Сентябрь	Мировая премьера
Восточный фронт		FPS	Руссобит-М	Сентябрь	Мировая премьера
Корсары III		RPG	Акелла	Лето	Мировая премьера
	Metalheart: Replicants Rampage	RPG	Акелла	Лето	Мировая премьера
Велиан		FPS	Бука	Лето	Мировая премьера
Стальные монстры		Стратегия	Бука	Лето	Мировая премьера
Периметр: Завет Императора		RTS	1С	Лето	Мировая премьера
Звездное наследие-1. "Черная кобра"		Квест	1С	Лето	Мировая премьера
Механоиды 2		Metagame	1С	Лето	Мировая премьера

Мор. Утопия. Читайте ревью в номере

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. МАЙ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case

The Settlers. Наследие королей **(Новый Диск)**
Xenus: Точка кипения DVD **(Руссобит-М)**
Imperial Glory **(Новый Диск)**
Мор. Утопия **(Бука)**
Singles 2. Любовь втроем **(Бука)**
Горький Зеро 2: В лучах Авроры **(Руссобит-М)**
ТрекМания Sunrise **(Бука)**
Parkan II **(1С)**
Xenus: Точка кипения 4CD **(Руссобит-М)**
Brothers in Arms **(1С)**

DVD-Box

World of Warcraft **(Софт Клаб)**
Sims 2: University **(Софт Клаб)**
Empire Earth II **(Софт Клаб)**
Brothers in Arms **(1С)**
SWAT 4 **(Софт Клаб)**
Sims 2 **(Софт Клаб)**
Warcraft 3: Reign of Chaos **(Софт Клаб)**
Мор. Утопия **(Бука)**
Half-Life 2 **(Софт Клаб)**
Imperial Glory **(Новый Диск)**

Первая мировая. Читайте ревью в номере

Sid Meier's Pirates! Ревью в номере 01 (92) 2005

Parkan II. Читайте ревью в номере

И все-таки это очень хорошая игра. Хорошая, потому что она настоящая, дающая все-таки ощущение жизни в тот воспетый Сабатини отрезок времени. Слоган – Live the Life – подобран идеально и справедливо. А все брюзжание, которое я вывалил на вас в конце статьи, просто подтверждает правило, что к любимым артистам относишься строже. Ведь чем больше талант, тем больше ты от него ждешь.

И ТОГДА ДАГ СКАЗАЛ...

Речь президента ESA Дугласа Ловенстайна, произнесенная им перед самым началом E3 18 мая 2005 года, Convention Center, Лос-Анджелес, Калифорния

Даг - талантливый оратор, поэтому есть смысл привести сказанное им близко к оригиналу. Подобные истины и обобщения в высшей степени рекомендуются для всестороннего изучения всем девелоперам, паблишерам и спичрайтерам.

Я намереваюсь больше говорить о будущем, а не о прошлом или настоящем. Но, прежде чем я начну, давайте проведем маленькое исследование. Многие ли из присутствующих когда-либо утверждали, что индустрия видеоигр обогнала Голливуд? Или, может быть, вы слышали подобные заявления от представителей индустрии?

Давайте расставим раз и навсегда точки над i: это неправда. Пока еще неправда. И это никогда не было правдой. Конечно, если просуммировать продажи железа для видеоигр и продажи самих игр, то получится результат, который превысит кассовые сборы в кино. Сравнение портит железячная добавка, почему бы нам тогда не учитывать продажи DVD-плееров? А ведь еще есть деньги, выручаемые Голливудом за прокат DVD и видеокассет, получаемые от показов фильмов по кабельным сетям и TV. Современный расклад примерно таков: всемирная киноиндустрия зарабатывает $45 млрд., а игровая - $28 млрд.

Тем не менее сравнение продаж игр и билетов способно продемонстрировать несведущим, какой огромной стала игровая индустрия. Более того, с ростом прибылей от мобильных и онлайновых игр, учитывая приближающийся рывок консолей, продажи игровых программ могут превзойти доходы от демонстрации фильмов в кинотеатрах уже в ближайшем будущем. Но этого еще не произошло.

Также нужно отметить, что мы готовы обогнать по показателю общей прибыли музыкальный бизнес. По данным компании Price Waterhouse Coopers, видеоигры станут вторым самым популярным видом развлечений уже в 2008 году. Ожидается, что их раскупят на сумму в $55 млрд. (музыкальных продуктов - на сумму $33 млрд.)

Ладно, $28 млрд. доходов выглядят не так уж и плохо для индустрии, которой исполнилось 30 лет. И перспективы весьма красочные, особенно, если удастся прижать пиратство и тем самым открыть огромные рынки Китая, России и Южной Америки.

Только не подумайте, что я чем-то недоволен в нашей индустрии. Напротив, я горжусь тем, что являюсь ее частью и впереди нас ждет великое будущее. Но мне хочется, чтобы мы трезво осознавали наше место в пантеоне развлечений. Также я хотел создать фон, на котором можно обсудить важнейший вопрос: что нужно, чтобы в будущем игровая индустрия догнала, а может - и обогнала индустрию кино?

Мне кажется, есть шесть фундаментальных моментов, которые следует учесть игровому бизнесу, чтобы превратиться в доминантную форму развлечений XXI века. Остановимся на каждом из них.

Во-первых, необходимо расширять аудиторию, для чего надо выпускать больше продуктов, ориентированных на массового игрока.

За последние десять лет, начиная с появления первой PlayStation, видеоигры перестали быть развлечением исключительно тинейджеров. Уже давно не новость, что возраст усредненного игрока составляет 30 лет. В прошлогоднем докладе Yankee Group сообщалось, что 52 миллиона американцев в возрасте от 13 до 34 лет играют в видеоигры. По другим оценкам - от одной трети до двух пятых из 147 миллионов американцев в возрасте от 35 до 50 лет играют в видеоигры, что добавляет еще 56 миллионов.

Ежегодные исследования ESA показывают, что 66% игроков в возрасте от 18 до 25 лет играют на протяжении последних десяти лет и что почти 100% игроков в возрасте от 12 до 17 лет балуются играми с тех пор, когда им исполнилось два года. Более того, усредненный игрок (по всем возраст-

На E3 NCsoft играла с огнем все три дня

Дмитрий Архипов из "Акеллы": уже в конце двадцатого века какая-то светлая голова додумалась применить для охлаждения коньяка специальный бочковой вентилятор...

Этот чудак (назовем его так) в женских трусах и парике что-то имеет против девушек на стендах

НЕКОТОРЫЕ ФАКТЫ БИОГРАФИИ ПРЕЗИДЕНТА ESA ДУГЛАСА ЛОВЕНСТАЙНА

- Родился, играл, учился.
- 1973 - получил степень бакалавра искусств по специальности Political Science в Вашингтонском университете. Является автором опубликованной в 1982 году книги Lowenstein: Acts of Courage and Belief ("Ловенстайн: Акты отваги и веры"), посвященной жизни его почившего дяди, конгрессмена и борца за права человека, убитого в 1980 году.
- Первые шесть лет карьеры Ловенстайн трудился в качестве репортера. Его первой газетой стала Buffalo Courier Express.
- 1976-1982 - работа в бюро Cox Newspapers Washington.
- 1982-1986 - помощник сенатора Говарда Метзенбаума.
- 1986-1991 - возглавляет консалтинговую фирму National Strategist, Inc.
- 1991-1994 - исполнительный вице-президент компании Robinson Lake Sayer Miller Inc., специализирующейся на стратегических коммуникациях. Среди ее клиентов: MTV и Национальная ассоциация по борьбе за права цветных (NCAAP).
- С июня 1994 - первый президент ESA (ранее - IDSA). В настоящее время ESA является наиболее мощным и влиятельным представителем индустрии компьютерных и видеоигр. Под руководством ДЛ ESA создала: ESRB (Совет рейтингования развлекательных программ), выставку E3 (Electronic Entertainment Expo), основала всемирную программу борьбы с пиратством. В настоящее время в ESA состоят ведущие паблишеры (Activision, Atari, BVG, Capcom, Crave, Eidos, EA, id, Konami, LucasArts, Microsoft, Midway, Namco, Nintendo, NovaLogic, SEGA, Sony, Square Enix, Take 2, THQ, Ubisoft, Vivendi, Warner Bros, Wild Tangent), представляющие свыше 90% рынка интерактивных развлечений. В 2004 году их доходы составили $7.3 млрд.

ным категориям) играет 9,5 лет, а те игроки, возраст которых превышает 18 лет, играют в среднем 12 лет.

Не менее примечательно то, что 41% наиболее активных игроков утверждает, что они играют сегодня больше, чем три года назад. Причем 54% сообщает, что время для удовлетворения своей страсти к играм они выкраивают за счет TV.

Все это выглядит неплохо, правда? Если рассматривать этот стакан как наполовину полный. Если же посчитать его наполовину пустым, то числа могут показаться несколько угрожающими. Видеоигры присутствуют на рынке порядка 30 лет, но их распространение все еще существенно отстает от конкурирующих типов развлечений - кино и телевидения. Что же у них есть такого, чего нет у нас?

Частичный ответ на этот вопрос: они проделали более качественную работу по созданию продуктов, реализуемых на массовом рынке по оптовым ценам. При этом нельзя сказать, что они создают более качественные развлечения. Нет, они лучше создают контент, ориентированный на массового потребителя. Говорите, что хотите, о "Страстях Христовых", но факт останется фактом: это третий по счету "загребатель" денег в истории, собравший по всему миру $612 млн. ($371 млн. - в США). Если предположить, что билеты продавались по цене $10, то только в США фильм посмотрели 37 миллионов человек. Прокат фильма продемонстрировал, что Голливуд кое-что упускает, что есть аудитория, которая не посещала кинотеатры и была проигнорирована. Которая хлынула бы в кинозалы, если бы там демонстрировались интересные для нее фильмы, в случае со "Страстями Христовыми" - на откровенно религиозную тему.

Перед игровой индустрией стоит аналогичный вопрос: собираемся ли мы производить контент, привлекательный для подобной аудитории? Только не расценивайте это как призыв делать религиозные игры, хотя и это было бы неплохо.

Существует еще одна хорошо известная брешь в завоевании рынка видеоигр - женщины. Это правда, что исследования ESA показали, что комьюнити игроков-консольщиков состоит на треть из женщин и что этот показатель для PC равен 40%. Но мы также знаем, что многие из них - казуалы, которые могли бы тратить на игры больше времени и денег, если бы мы предположили контент, который они с легкостью восприняли бы.

Но контента, основанного на интересе к противоположному полу, явно недостаточно. Нам нужен целый культурный сдвиг, чтобы девочки и молодые женщины ощутили, что игры не являются монополизированным хобби их бойфрендов и мужей.

В феврале женщина-игрок с ником Fizgig задала вопрос на сайте womengamers.com: "Почему моя мама и я переходим на шепот, когда она хочет мне рассказать о том, что ее амазонка в "Дьябло 2" получила очередной уровень? Почему я не рассказываю никому в университете, где я работаю, что играю в компьютерные игры?" Она считает, что причина в том, что женщины, подобные ей, испытывают "стыд игрока". Она считает, что этот самый "стыд игрока" - мощная социальная условность, и игровая индустрия практически ничего не делает, чтобы ее нейтрализовать.

С этим трудно поспорить, учитывая что сложившаяся маркетинговая политика работает на стереотип, что большинство игроков принадлежат к мужскому полу. Перед индустрией стоит задача сломать социальные условности, если мы действительно хотим создать полноценное игровое комьюнити, в котором девушки (и моя дочь - в том числе) смогут заявлять о своей любви к играм, не чувствуя ни малейшего стыда.

Нам также нужно больше игр, отражающих социальные и политические проблемы. Если мы в состоянии выпускать игры о терроризме, то почему не делаем увлекательных игрушек о политике или глобальном потеплении? Почему не разработать игры, в которых на фоне потрясающей среды нужно будет решать этические и моральные проблемы?

Наконец, еще один подводный камень, которого нужно избегать, - западня в виде рейтинга Mature (для взрослых - прим.пер.). Пример Halo 2 и GTA San Andreas показывает, что путь к блокбастерной нирване лежит исключительно через рейтинг "M". Не спорю, отличные M-игры способны возглавить чарты, предлагая наиболее изысканное и продвинутое интерактивное развлечение. И нет никаких причин сторониться этого сегмента рынка. Но мы ошибемся в оценке рын-

Есть мнение, что на этой фотографии мы видим один из вариантов корпуса Nintendo следующего поколения. Догадываетесь, для какого рынка?

ка, если будем думать, что только игры для взрослых обладают подобным потенциалом. Если мы хотим расширять продажи, то критически важно выдавать полный спектр продуктов. И тот факт, что усредненный потребитель становится старше, вовсе не означает, что ветераны комьюнити не будут играть в превосходные игры с рейтингами "Teen" или "Everyone". Если обратиться к цифрам, то в течение 2004 года среднестатистический E-тайтл был продан в количестве 534.300 боксов, среднестатистический Teen-тайтл - в количестве 265.000 боксов и такой же M-тайтл - в количестве 150.200 боксов (исключая San Andreas и Halo 2). Выводы делайте сами.

Вот почему для расширения рынка нужно делать наши собственные "Страсти Христовы", игры для девчонок, социально ориентированные игры; нужно ломать сложившиеся негативные стереотипы и, наконец, противиться соблазну ограничить целевую аудиторию продуктов постоянно растущим M-сегментом. Когда мы этого добьемся и если мы этого добьемся, выражаясь словами величайшей компании в истории видеоигр - Министерства обороны, мы станем всем тем, чем в состоянии стать.

Окей, вступление получилось несколько затянутым, но я разберу оставшиеся пять пунктов быстрее. Второй момент, требующий нашего внимания, - создание более полного игрового контента. Кейта Такаши, разработчик игры Katamari Damacy (издатель - Namco), которая была продана в 2004 году в количестве 120 тыс. боксов и отмечена наградой Академии интерактивных искусств и научных достижений, а также получила приз симпатий игроков на конференции Международной Ассоциации разработчиков игр за новизну игрового дизайна, сказал в ходе GDC, что "игры должны представлять собой счастливую часть нашей жизни. Я пытаюсь отразить ощущение влюбленности, состояния юности".

Сколько вы знаете игр, в которых есть такого рода вещи? Сколько бы новых игроков всех возрастов появилось, если бы у них была возможность играть в подобные игры?

В общем, нужны игры с мощной эмоциональной составляющей. Причем все не сводится к древней чепухе типа "требуются игры, над которыми они будут пускать слезу". Игры уже вызывают множество эмоциональных реакций: возбуждение, страх, удовлетворение, успех, гордость, триумф и т.д. Но для игровых дизайнеров не должно становиться Святым Граалем производство игр, в которых есть все то же, что и в фильмах. Если подобное станет тем, к чему мы стремимся, то как мы можем рассчитывать на первенство в индустрии развлечений XXI века? Нам обязательно нужно уйти от сложившихся условностей.

Мы нуждаемся в играх с более качественными сюжетами, с более интересными и сложными персонажами, в играх, которые не дадут вам спать по ночам, т.к. вы будете ворочаться, сомневаясь в том, насколько правильный моральный или этический выбор вы сделали. Это будут игры, которые останутся с вами после того, как вы их пройдете. Игры, которые подарят вам счастье не только во время игры, но и впоследствии.

Многие из современных игр удивительно креативны и артистичны, увлекательны и забавны. Но мы только оцарапали поверхность того, чем игры могут быть. И блеск новых технологий не должен заслонить от нас суть того, что делает развлечения потрясающими. Потрясающие развлечения, будь то книги, фильмы или игры, должны доставать нас на эмоциональном уровне. Если игры стремятся получить статус, не уступающий киношному, то им нужно превратиться в предмет обсуждения на званых обедах, за бокалом вина... И они никогда не добьются этого, если останутся уделом немногочисленной элиты, говорящей на собственном наречии, собирающейся в чат-комнатах и LAN-центрах и располагающей неограниченными временными ресурсами.

В-третьих, игры нуждаются в более простом и удобном управлении. Не секрет, что многие игроки пугаются технологических наворотов - охарактеризуем этот синдромом фразой "Я даже не могу запрограммировать мой видеомагнитофон". Или же они рискуют начать игру, но уже через несколько минут вскидывают руки в беспомощном раздражении. Основной принцип маркетинга - привлечь покупателя и сделать его вашим клиентом. Действительно, классные игры должны вызывать у игрока после достижения поставленной цели нервное возбуждение, которое, в свою очередь, должно породить желание играть дальше. Но очень часто знакомство с нашими продуктами вызывают раздражение у новичков вместо того, чтобы пробудить в них лояльность. Будем честны: никому не нравится постоянно умирать. Мы же единственная развлекательная индустрия, которая породила параллельный кни-

Это "прихожая" выставки. Можете себе представить, что творилось в "гостиных"

В локации Nintendo прям так и слышится:
Зачем ты стучишь в мои барабаны
Зачем ты танцуешь под мои барабаны
Зачем ты поешь мою песню
Мне и так больно...

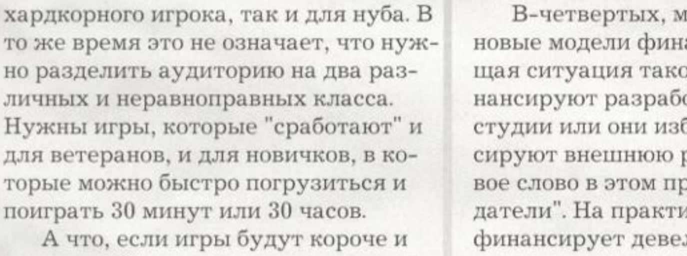
гоиздательский бизнес, специализирующийся на 200-страничных гайдах, поясняющих, как именно нужно играть в наши игры.

Казалось бы, это очевидно, что должно быть больше простых и понятных игр. Но с каждым поколением они становятся сложнее и сложнее. Наша задача - нащупать счастливый баланс, позволяющий сделать игру одинаково привлекательной, как для хардкорного игрока, так и для нуба. В то же время это не означает, что нужно разделить аудиторию на два различных и неравноправных класса. Нужны игры, которые "сработают" и для ветеранов, и для новичков, в которые можно быстро погрузиться и поиграть 30 минут или 30 часов.

А что, если игры будут короче и дешевле? Скажем, вы покупаете игру за $49, если вы хотите 150 часов геймплея, или за $10, если вам нужно 10. Если стоимость разработки таких "десятичасовых" игр будет соответственно ниже, представьте себе потенциал продаж по столь низкой цене. Исследования ESA показали, что 57% игроков предпочли бы покупать существенно более короткие игры по значительно более низким ценам.

Часть проблемы состоит в том, что сложившаяся игровая культура будет взирать на подобные продукты с презрением. Игровые журналисты, скорее всего, их просто проигнорируют как простые, ограниченные или поверхностные. Но ведь в этом тоже есть свой резон: нам нужны игры, которые ограниченны, просты и поверхностны. Точно так же, как нам нужны фильмы, которые не напрягают наш интеллект и психику, но предоставляют несколько часов банального развлекалова.

В-четвертых, могут понадобиться новые модели финансирования. Текущая ситуация такова: издатели финансируют разработку внутренней студии или они избирательно финансируют внешнюю разработку. Ключевое слово в этом предложении - "издатели". На практике никто другой не финансирует девелопмент. С этой моделью трудно поспорить. Удвоение рынка за пять лет выглядит вполне привлекательно. Но если мы хотим догнать и обогнать кинобизнес, то мне кажется, что нам потребуются новые источники средств. Бюджеты разработки игр сегодня составляют $10 миллионов и больше, на рынке доминируют хиты, в то время как большинство игр не отбивает затраты на их создание. В такой ситуации паблишеры весьма придирчиво выбирают объекты для капиталовложений. Это означает, что фонды отправляются либо во внутренние студии, обладающие репутацией и приличным портофолио, для разработки сиквелов или игр по лицензиям; либо средства выделяются тем внешним разработчикам, за которыми тянются вереницы коммерчески успешных релизов. Часть этих денег профинансирует настоящие игры-прорывы, и эта



- Так вам запомнилась Risk Your Life?
- Странный вопрос!
- А чем именно она вам запомнилась?
- Странный вопрос!

НАГРАДЫ НАШЛИ ГЕРОЕВ

Долго же они, эти самые критики, инсайдеры, спецы и прочие VIP'ы выносили свой вердикт. Выставка завершилась 20 мая, но только 8 июня мы прочитали список победителей. Или они не успели все посмотреть на E3 Expo и досматривали опосля?

Best of Show *(лучший из лучших)*
Spore (Maxis/Electronic Arts для PC)

Best Original Game *(несравненно оригинальный)*
Spore (Maxis/Electronic Arts для PC)

Best Hardware/Peripheral *(железячней не бывает)*
PlayStation 3
(Sony Computer Entertainment / Nvidia / IBM / Toshiba)

Best Console Game *(лучший средь консольных)*
The Legend of Zelda: Twilight Princess
(Nintendo для GameCube)

Best PC Game *(лучший средь писишных)*
Spore (Maxis/Electronic Arts для PC)

Best Handheld Game
(лучший средь рукодержных)
Nintendogs (Nintendo для Nintendo DS)

Best Action Game *(лучший экшн)*
F.E.A.R. (Monolith/Vivendi-Universal Games для PC)

Best Action/Adventure Game *(лучшая адвентюра)*
The Legend of Zelda: Twilight Princess
(Nintendo для GameCube)

Best Fighting Game *(лучший мордобой)*
Soul Calibur III (Namco для PlayStation 2)

Best Role Playing Game *(лучшая ролевушка)*
The Elder Scrolls IV: Oblivion
(Bethesda Software для PC / Xbox 360)

Best Racing Game *(лучшее гониво)*
Burnout Revenge
(Criterion Games/Electronic Arts для PS2 Xbox)

Best Simulation Game *(лучший сим)*
Spore (Maxis/Electronic Arts для PC)

Best Sports Game *(лучший спорт)*
Madden NFL 06 (EA Tiburon/EA Sports)

Best Strategy Game *(выбор главстратегов)*
Company of Heroes (Relic/THQ для PC)

Best Puzzle/Trivia/Parlour Game
(лучшая головоломка)
We Love Katamari (Namco для PS2)

Best Online Multiplayer
(лучший онлайновый мультиплеер)
Battlefield 2 (Digital Illusions/Electronic Arts для PC)

Special Commendation for Graphics
(вот это графика!)
Killzone 2
(Guerilla Games/Sony Computer Entertainment Europe для PS3)

тенденция будет продолжаться. Я совершенно не согласен с мнением, что издателям присуща боязнь новизны.

Но, в идеале, мы нуждаемся в источниках капитала для потпитки игровых разработок, особенно это касается игр, которые относятся к категории риска. Думаю, что эти деньги рано или поздно появятся. Точно так же, как миграция поколения видеоигр в политическую и медиа-элиту со временем прекратит атаки на индустрию, их одновременное появление в качестве экономической силы приведет к образованию новых источников капитала. Несколько десятилетий назад дети мечтали о карьере кинопродюсера. Мне представляется вполне вероятным, что новое поколение будет мечтать о том, чтобы стать продюсерами видеоигр, теми безликими личностями, имена которых никогда не появятся на экране кинозала в открывающих титрах. И эти финансисты нового поколения обратят свой взор не на фильмы, а на игры как возможность для инвестиций своих капиталов, потому что именно игры были тем, на чем они выросли.

В-пятых, мы должны продолжать разрабатывать новые платформы, особенно онлайновые и мобильные. Обе эти рыночные ниши охвачены только в незначительной части от их возможностей. И обе они обладают потенциалом, позволяющим игровой индустрии обогнать киноиндустрию. В последней основной упор делается на демонстрацию фильмов в кинотеатрах и выпуск DVD, онлайновый просмотр рассматривается как вторичный. Но наша индустрия ставит онлайновые игры на важнейшую позицию. Именно онлайн позволяет нам удобно доставлять контент потребителям, что дает неоспоримое преимущество перед нашими соперниками.

Мы знаем, насколько огромно увлечение онлайновыми играми в Корее. Наши позиции в Китае, самом быстрорастущем рынке развлечений, сильнее, чем у любой другой индустрии. Игровые компании создают успешный онлайновый игровой бизнес, не заморачиваясь с проблемами оккупированного пиратами оффлайнового рынка.

Мы в состоянии сделать это, потому что мы интегрировали онлайновые игры в основу нашего бизнеса. Ни кино, ни музыкальная индустрия не могут похвастать тем же. Какой в этом потенциал? В соответствии с исследованиями Nico Consulting, к концу текущего года в Китае будет 103 миллиона пользователей интернета, а охват широкополосными каналами населения крупных городов составит 31%. И именно наш сектор развлечений идеально подготовлен к захвату этого рынка.

Главной задачей моделей на стенде Singles 2 было вести себя так, будто вокруг никого нет. Строить глазки запрещалось категорически

Здесь, в Северной Америке, потенциал онлайновых игр можно оценить по разным показателям. Пользователи Jade Empire и Neverwinter Nights от Bioware объединились в растущее виртуальное комьюнити. Сотни сайтов создали поклонники Sims. Миллионы владельцев консолей увлеклись игрой в онлайне. Все это говорит об уникальной способности нашей индустрии объединять людей по интересам. И нам нужно развивать это преимущество перед кино и в будущем.

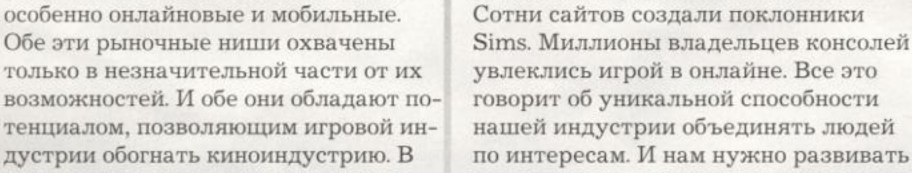
Уникальное преимущество присуще и индустрии мобильной связи. К настоящему времени игровая индустрия не создала игр для мобильных платформ. Частично этим мы обязаны проблемам с частотами и мобильными сетями. Тарифные планы запутаны и дороги, часто сами телефоны слишком сложны в использовании. Разрешение их дисплеев растет, но все еще далеко от желаемого, внедрение 3G (мобильные сети следующего поколения - прим. ред.) происходит слишком медленно. Но этот рынок находится в постоянном развитии. По данным британского Screen Digest, в 2004 году рынок мобильных игр привлек $193 млн. инвестиций. В общем, этот рынок созрел для захвата, и, когда наша индустрия это осознает, он станет таким рычагом нашего роста, которому киноиндустрии просто будет нечего противопоставить.

В-шестых, нам нужно победить культурное сопротивление и страх.

Писатель Стивен Джонсон, автор книги "Все плохое хорошо для тебя: как современная попкультура делает нас умнее" рассуждает на своем сайте о том, какой бы была реакция родителей, учителей и самозванных защитников культуры на появление книг в том случае, если бы книги возникли в качестве формы искусства на несколько лет позже появления видеоигр. Ему представляется, что их комментарии могли бы иметь следующий вид:

"Чтение книг хронически недостимулирует органы чувств. В отличие от устоявшихся игровых традиций, погружающих ребенка в яркий, трехмерный мир, полный движущихся образов и музыкальных тем, который можно осматривать и исследовать с помощью сложных мышечных усилий, книги представляют собой простые строки слов на странице. Только малая часть мозга, отвечающая за восприятие письменной речи, активируется в процессе чтения, в то время как игры полностью задействуют весь диапазон сенсо-моторных реакций.

Чтение книг также приводит к катастрофической изоляции. В то время как игры вот уже на протяжении многих лет вовлекают молодежь в сложные социальные отношения со своими сверстниками в процессе совместного создания или исследования миров, книги заставляют ребенка прятаться в тихом уголке, в котором недоступно общение с другими детьми".


Популярная разновидность железа на E3 - всевозможные специализированные кресла со встроенным звуком, вибрацией, отдачей и прочими удовольствиями. Неужели их кто-нибудь покупает?

Выставка закончилась. You are in the army NOW!

Но книги появились раньше игр и поэтому обладают возвышенным культурным статусом. В это самое время, когда я стою перед вами, видеоигры подвергаются атакам со стороны политиков во многих штатах. Некоторые из них - настоящие экстремисты; другие преследуют собственные идеологические цели; третьи цинично эксплуатируют опасения, связанные с насилием в массмедиа, для приобретения политического капитала; четвертые пытаются привлечь на свою сторону родителей, озабоченных воспитанием собственных детей. Но все эти предложения запретить продажи игр несправедливы, не нужны, не конституционны и, самое главное, не эффективны. Предложения этих политиков никогда не будут приняты, а сами они не ударят палец о палец, чтобы сделать что-нибудь конкретное, что реально поможет родителям растить детей в безопасности.

Но нам нет нужды быть циничными политиками или культурными экстремистами для того, чтобы поднять вопрос о содержимом видеоигр. Многие рассудительные и рациональные люди разделяют существующие опасения. И игнорировать их мнение можно только себе во вред, ведь они - те самые мамы и папы, которые покупают игры и все чаще и чаще сами в них играют. Неуважение к их озабоченности просто опасно.

Мы можем воспользоваться средствами типа гарантии свободы слова в Конституции США в качестве щита, позволяющего сделать легитимным практически любой контент. Действительно, искусство не знает пределов, и восторги критиков, вызванные картинами, фотографиями и книгами, - тому подтверждение. Но, одно дело - сказать, что продукт защищен свободой слова или что у него есть рейтинг, а посему родители должны принимать на себя ответственность за то, во что играют их дети. И совсем другое - сказать, что у нас нет глобальной ответственности за формирование качества и ценностей культуры, в которой мы живем.

Мы все видели игры, содержащие контент, являющийся конституционно защищенным выражением творческих идей, который в то же время поднимает вопрос: а было ли столь уж необходимо реализовывать подобные творческие идеи? Я не призываю цензуру или правительство вмешиваться в продажи игр. Я просто хочу сказать, что и критики, и мы сами имеем полное право задаваться вопросом: все ли то, что круто и продается, является необходимым с творческой точки зрения?

Ветеран-разработчик Эрнст Эдамс утверждает, что индустрия нуждается в "культурном доверии". И он прав. Признание культурой есть ключ к легитимности. Никого из нас не было на белом свете, когда появился первый фильм, но историки утверждают, что он не был принят с бурным восторгом. Нашей индустрии всего тридцать лет, но она уже успела произвести свою более чем честную долю классики. Не сомневаюсь, дальше будет больше. Если мы как индустрия стремимся достичь того же культурного и творческого доверия и статуса, что и другие основные представители индустрии развлечений, то нашему творческому комьюнити и издателям следует сторониться некоторых исторически доступных и успешных формул коммерческого успеха. Нужно привлекать потребителей новыми формами интерактивных развлечений, формами, которые способны облагородить наше дело.

Важной частью этого процесса могут стать течения типа The Serious Games Movement (Движение за серьезные игры) и The Education Arcade (Образовательная аркада). И тот факт, что Федерация американских ученых, в совете которой заседают нобелевские лауреаты, занимается разработкой видеоигр на деньги, выделяемые символом интеллектуальной мощи Америки - Национальной академией наук, является доказательством признания растущего потенциала видеоигр, стремящихся за пределы гостиных.

В недавно изданной Гарвардской школой бизнеса книге Got Game ("Получил игру") легитимность присутствия в культуре видеоигр нашла дальнейшее подтверждение. В ней сообщается, что играющая в игры "рабочая сила" отличается следующими качествами:

- отважно, но расчетливо3 идет на риск;

- обладает мощным навыком мультизадачности;

- ей присущи сильные лидерские склонности;

- легко идет на контакт;

- обладает повышенной креативностью и способностью к решению поставленных задач;

- проявляет упорство в достижении цели.

В конечно счете, культурное доверие придет по мере того, как поколение видеоигр займет влиятельные посты в политике и культуре, когда сегодняшние фанаты GTA станут завтрашними сенаторами и редакторами. Но в текущий период, когда мы не только не являемся культурными аутсайдерами, но скорее оказались в центре определения и создания культуры, определенные самокритика и самоконтроль не помешают. Засовывание головы в песок или принятие бункерного менталитета было бы детской реакцией.

Итак, вот вам задачи: расширяйте рынок, создавайте более полноценные игры, делайте игры, в которые легче играть, совершенствуйте новые формы финансирования, используйте новые платформы и добивайтесь культурного доверия. Шесть легких шагов к мировому господству. Сможем ли мы их сделать? Несомненно. Сделаем ли мы их? Говоря о вещах, более глубоких, чем видеоигры, Роберт Кеннеди сказал: "Будущее не принадлежит тем, кто удовлетворен настоящим".

В сервисном центре Convention Center часы показывают время пяти городов, в том числе - Москвы. Мелочь, а приятно

Александр ВАСНЕВ, Гиэл УНАНЯН
Анна ЩЕГЛОВА, Махмуд

CONSPIRACY: WEAPONS OF MASS DESTRUCTION

Жанр FPS **Издатель** Oxygen Interactive, GFI **Разработчик** KUJU Ent.
Рекомендуется Pentium 4 1,6 ГГц, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.conspiracywmd.com

Даже и не знаю, что сказать...

Открою вам страшную редакционную тайну. У выпускающего редактора Константина Подстрешного имеется потайной сейф, где он хранит черные диски с самыми жуткими, корявыми и глючными играми. И вот, когда кто-то из авторов теряет хватку, становится слишком благодушным и мягкотелым, Константин снимает с шеи ключ, открывает стальную дверцу, надевает резиновые перчатки, берет из стопки диск и протягивает автору со словами: "Мини-ревью на полполосы". В авторской среде эта процедура называется "выдать озверина". Кажется, настал и мой черед отведать горького лекарства.

Ощущение такое, что Conspiracy: Weapons of Mass Destruction никто не портировал с приставок на PC. Она сама сбежала в поисках лучшей доли. Будучи еще совсем маленькой альфа-версией, наша героиня где-то услыхала, что на PC шутеры являются наиболее передовым жанром, что под них затачиваются лучшие движки, а главное - им выделяются самые большие бюджеты. И тогда-то наша Conspiracy решила сбежать. Спустя полгода ей удалось сделать подкоп под файрвол и вырваться из приставочных застенков на свободу.

Но тут оказалось, что сбежала она - в чем мать родила: а именно - в приставочном разрешении, с ненастраиваемым WSAD-управлением, убогой графикой, почти отсутствующим геймплеем и идиотским именем главгероя - Cole Justice. (Торжественно обещаю написать оду GFI, если в русском варианте этого спасителя всея планеты будут звать Коля Правосудьев).

Смысл изготовления таких с позволения сказать игр мне непонятен. Непонятны и цели GFI, собирающихся эту муть локализовать. Если кто-нибудь догадается, зачем это делается - напишите в редакцию, буду крайне признателен. ***- Г.У.***

РЕЙТИНГ 1.2

... ну что тут скажешь?

ПЛАСТИЛИНОВАЯ КАМА-СУТРА ИЛИ XXX-ЛЕПОТА

Жанр Arcade **Издатель** МедиаХауз **Разработчик** Pilowar
Рекомендуется Pentium II 266 МГц, 64 Мб RAM **Количество дисков** 1 CD
Сайт www.ksutra.ru

Игры бывают разные, но все можно разделить на три категории: хорошие, посредственные и плохие. "Пластилиновая Кама-Сутра или XXX-лепота" принадлежит к последней группе, несмотря на то, что ее появление на свет было обставлено с помпой, более приличествующей рождению какого-нибудь суперхита.

Но даже такое облако пыли, пущенное нам в глаза, не способно повысить привлекательность самой игры, ибо в ней разработчики умудрились испортить абсолютно все, даже, казалось бы, такой вечный хит индустрии, как "Арканоид". Ну, а как еще охарактеризовать местную интерпретацию аркады всех времен и народов, в которой фаллоизированный биток рано или поздно выходит на траекторию практически параллельную бите и кирпичикам. В итоге до цели он летит минуты две, если кладка уже отчасти разбита, там болтается приблизительно столько же, ну, и про дорогу обратно не забудьте. Увлекательное действо, не правда ли! И таких вот шедевров здесь ровно четыре штуки плюс викторина, для успешного прохождения которой надо внимательно проштудировать встроенную в игру сексопедию. Удовольствие то еще.

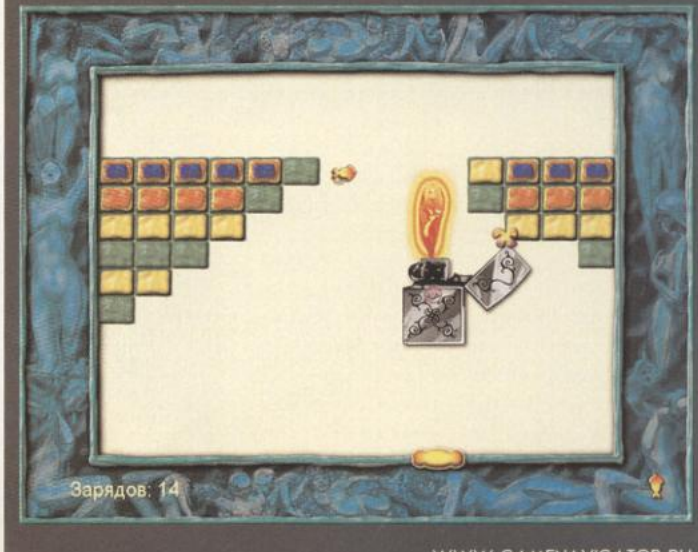
РЕЙТИНГ 2.5

Однако, самое ужасное впереди. Речь идет о главной фишке данного проекта, фривольных сценках в исполнении пластилиновых человечков. Без слез на этих форменных квазиморд смотреть нельзя. А ведь по замыслу создателей, это должно было быть смешно, равно как и рожденные в муках творчества тупые тексты, описывающие всю эту нецензурщину.

Но коль не получилась игра, в таком случае, может быть, стоит порекомендовать использовать "Пластилиновую Кама-Сутру" в качестве обучающе-познавательного пособия? Пожалуй, все же нет, поскольку сравнение представленного нашему вниманию материала с любым более-менее качественным печатным изданием, однозначно свидетельствует в пользу последнего. Вот вам и вся лепота. ***- А.В.***

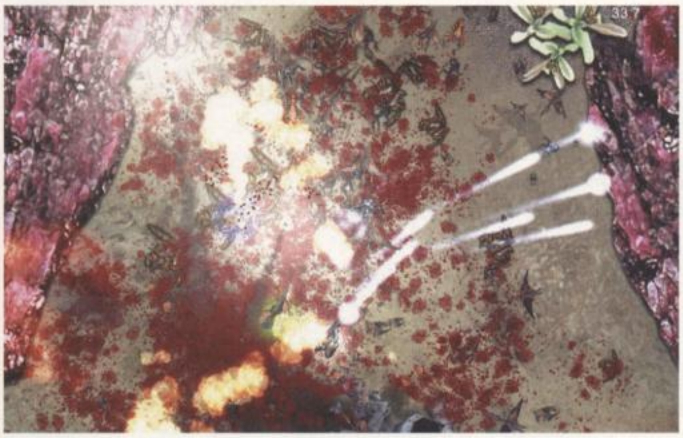
Вот если бы вместо извращенцев в эту мини-игру вставить модельки разработчиков, то получилось бы гораздо интересней

Все, биток вышел на стационарную орбиту, можно идти пить чай



KILL DEAL

Жанр Аркада **Издатель** Discus Games **Разработчик** Crazy House
Рекомендуется Pentium 4 1 ГГц, 128 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** games.crazyhouse.ru/projects.php



Тем, кому надоело шевелить мозгами и до смерти хочется натереть мозоль на указательном пальце правой руки, посвящается. Ибо негоже нам, рефлексирующим особям, заморачиваться на разные гадости типа Myst, надо и спинным мозгом поработать.

Разбитый корабль. Друзья, сгинувшие в неизвестности. Планета, населенная страшилами, сильно смахивающими на всех чужих сразу. И вы с кучей оружия и хронической нехваткой скиллов. Цель - спасти друзей, попутно сровняв с землей все пригорки и холмы. Ну и, разумеется, проредив население планеты, потому что нехорошо это, позволять монстрам заселять столь симпатичный кусочек вселенной.

Наверняка кто-то из вас прошел Cimson Land и помнит ужасные толпы чудовищ, стремившихся сожрать главгероя. Здесь - то же самое, за небольшим исключением - у вас есть цель. В отличие от уже упомянутой игры, где нужно было всего лишь продержаться определенное время и вынести как можно больше врагов, тут необходимо спасти своих товарищей. На пути к цели герою надо будет прокачаться, выбрав необходимые скиллы из целого списка возможных, а по пути завалить неимоверное количество монстров.

Если кто вдруг не играл в Crimson Land, то просто необходимо восполнить эту потерю, потренировав свои рефлексы в "Убойном деле". Куча монстров, атакующих со всех сторон и периодически затыкающих все возможные выходы. Море самого разнообразного оружия, способного снести средних размеров город.
И ужасающие требования к конфигурации компьютера, странные для подобной игры. Вроде трехмерно, но почему-то вид сверху. Вроде цепляет, но ненадолго. ***- Махмуд***

РЕЙТИНГ
5.5

MADAGASCAR

Жанр Arcade **Издатель** Activision **Разработчик** Beenox Studios
Рекомендуется Pentium III 800 МГц, 256 Mb RAM, видеокарта 32 Mb
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.madagascarthegame.com

РЕЙТИНГ
5.5

Афишы мультфильма "Мадагаскар" с радостью сообщают, что над ним трудились создатели "Шрека". То же самое можно сказать и об игре по "Мадагаскару". Ее делала команда, из-под пера которой уже успело выйти несколько ужасных аркад про милого зеленого людоеда и его друзей. Игре "Мадагаскар" повезло намного больше, несмотря на то, что строится она по-прежнему сценарию - много копирайтов и мало оригинальности.

Итак, несколько зверей из зоопарка Нью-Йорка большей частью не по своей воле попадают на далекий африканский остров. Уровни представляют собою логичную последовательность простеньких аркадных заданий.
А в перерывах между ними на движке нам показывают кусочки из одноименного мультфильма. Аляповатая графика портит общее впечатление, но сюжетный стержень все-таки возносит игру над планкой беспрекословного отстоя.

Мы поочередно управляем одним из четверых харизматичных героев или группировкой пингвинов. Прирожденная звезда лев Алекс специализируется на прыжках. Зебра Марти - на брыканиях. Бегемотиха Глория предстает перед нами непобедимой бегуньей, употребляющей допинг в виде красных чилийских перцев. А мнительный и вечно больной жираф по имени Мельман, не поверите, умеет летать и уничтожать врагов, вертя своими длинными ногами. Пингвины демонстрируют зрителям приемы засекреченной крылопашной борьбы и всегда действуют очень оперативно и бригадно. Уровень за уровнем герои вкушают все ужасы открывшейся перед ними свободы и легко справляются с заданиями, будь то аркады, тир, поиск разных предметов или гонки.

В процессе игры они собирают жетоны, на которые впоследствии могут купить дополнительные жизни, силы или аксессуары вроде короны для Алекса, купальника для Виктории и смешных башмаков для Эльмо. Никакой пользы, зато сколько веселья. Равно как и мультфильм, игра в первую очередь ориентирована на детскую аудиторию. Так что очень юному поколению она вполне может понравиться. Всем остальным - навряд ли. ***- А.Щ.***

Пингвин - птица сообразительная. Кого хочешь вырубит

LION KING II: SIMBA'S PRIDE

Жанр Детская аркада
Издатель Disney Interactive, Новый Диск, troll.ru
Разработчик Disney Interactive
Русское название Король лев: Гордость Симбы
Рекомендуется Pentium 4 1.6 ГГц, 256 Mb RAM, 3D-вид.
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.snowball.ru/lion2

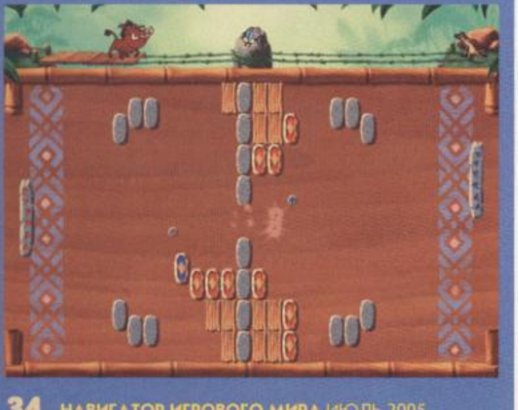
"Гордостью Симбы" называется продолжение мультфильма "Король Лев". Гордость Симбы - это его дочь и наследница, которую зовут Киара. Сюжет мультфильма строится на ее знакомстве с наследником прайда Скара, львенком по имени Кову, взрослении обоих героев и всеми вытекающими истинно диснеевскими обстоятельствами.

РЕЙТИНГ 6.0

В отличие от фильма, сюжетная линия игры сведена к минимуму. Маленькие львята Киара и Кову сбежали от воспитателей к своему тайному месту у водопада и теперь могут заниматься всем, чем душе угодно. "Всем чему, душе угодно" в данном контексте значит - играть в одну из четырех доступных аркад, своеобразных вариаций на тему арканоида, змейки, пинг-понга и тира. В каждой представлено по три уровня сложности и возможность игры вдвоем за одним компьютером. Действие разбавляется комментариями львят и спасается периодически появляющимися на экране знаменитыми и харизматичными мангустом Тимоном и бородавочником Пумбой.

Несомненным плюсом "Гордости Симбы" является то, что ее озвучивали актеры, работавшие над одноименным мультфильмом. Ничего сверхоригинального, зато красочно, просто и по-доброму. Если вы ищете для своего ребенка игру без малейшего намека на насилие или хотите сами ненадолго впасть в детство - оба диска вам в руки. **- А.Щ.**

Порождение арканоида и пинг-понга. В то время как львята соревнуются друг с другом, корыстные Тимон и Пумба пытаются добраться до глазастого жука. "Сочный... мой любимый!"



Lion King II: Simba's Pride

WIK AND THE FABLE OF SOULS

Жанр Аркада **Издатель** Reflexive Arcade **Разработчик** Reflexive Arcade
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 128 Mb RAM, видеокарта 32 Мб **Количество дисков** 1 CD

В очередной раз отличилась неугомонная Reflexive Arcade, продавец и местами даже разработчик сотен аркадных игр, основанных на самых примитивных человеческих инстинктах - быстро-быстро нажимать на кнопки и собирать что-то куда-то, при этом отбиваясь от кого-то. Такие игры проходятся даже не на уровне подсознания, в процессе участвует только мозжечок, остальное игроку не нужно. Но, согласитесь, как часто нам хочется просто бездумно потыкать мышкой в разные части экрана! Поэтому каждый уважающий себя сотрудник офиса просто обязан обладать информацией о таком издателе и знать все его шедевры в лицо.

Чтобы ни у кого не возникло глупых вопросов: Вик - это хамелеончик-путешественник. Гуляет он по пещерам и, к тому же, пытается собрать все вкусные личинки, чтобы накормить ими своего друга. Вокруг куча разных ползающих и летающих гадов, которые подло воруют личинки прямо из-под носа, но мы все равно победим, тем более что это надо сделать до того момента, когда наш друг скроется в правой части экрана.

Чтобы добиться победы, нужно хапать личинок своим длиннющим прилипчивым языком и плевать ими в направлении друга. К тому же его можно на какое-то время задержать, подкидывая на пути кучки меда. Личинок, попавших в труднодоступные места, можно достать опять же с помощью языка, но, только используя его в качестве тарзанки - подпрыгнуть, плюнуть в потолок, раскачаться и спрыгнуть вниз. Таким образом можно совершать просто невообразимые прыжки и доставать червячков из самых немыслимых мест. Сначала легко, а потом все труднее и труднее, а ближе к концу Вик встречается с Армагеддоном в виде сотен противных ядовитых мух, скорпионов и пчелок, норовящих свистнуть драгоценные личинки.

РЕЙТИНГ 7.3

В игре два режима - кампании (не пугайтесь, это просто так называется) и Challenge, в котором предлагается совершить подвиг за наиболее короткий промежуток времени. Если не удалось, жмите "Посмотреть" и вам покажут, как надо действовать. Так что где-то к середине режима Challenge игрок превращается в бездумную машину по нажиманию кнопок, благо все управление подвешено на две кнопки мыши.

Картинка в игре красивая, и не только для двумерной аркады. Все выглядит симпатично, разные там микроэффектики вполне ничего себе, звук не раздражает. Но, самое главное, игра довольно-таки неплохо завлекает, хотя и не так, как Zuma (вечная ей слава, во веки веков, аминь!). **- *Махмуд***

Язык - это не только орудие труда, но и транспорт

Пока Вик плюется, сверху у него уже воруют червячка

1С Мультимедиа
Ассоциация магазинов
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

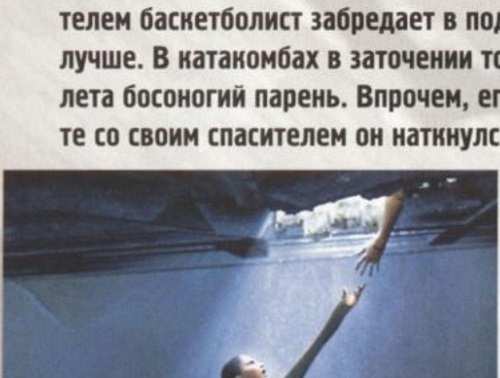
Obscure

Владимир ЧАПЛЫГИН

Как в Америке живут, как бараны воду пьют
Учат в школе, учат в школе, учат в школе.
Из творчества Профессора Лебединского

Жанр Survival Horror **Издатель** Dreamcatcher, 1С **Разработчик** Hydravision **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.obscure-game.com

Представьте себе такую ситуацию. Ученик старшего класса Кенни Мэтьюс получал удовольствие от занятия любимым делом - баскетболом, и в этот момент в раздевалке стал трезвонить мобильный телефон. "На проводе" нарисовалась фигуристая подружка по имени Эшли Томпсон, требующая немедленно завязать с бросанием мяча в корзину и отправиться к ней домой на рюмку чая с поеданием купленного в ближайшей аптеке печенья. Молодой пан спортсмен собирается быстренько принять душ (с потными подмышками потреблять печенье и чай нельзя, а то соседи сразу же учуют), но обнаруживает, что за время разговора кто-то умудрился свиснуть у него рюкзак. В погоне за похитителем баскетболист забредает в подвал заброшенного здания. Дальше - лучше. В катакомбах в заточении томится исхудавший до состояния скелета босоногий парень. Впрочем, его свобода оказалась короткой. Вместе со своим спасителем он наткнулся на ужасную тварь.



Тем временем в замке у шефа...

Оставшаяся без ночного "чаепития" Эшли сперва не придала сорвавшемуся визиту бойфренда серьезного значения. Ну, подумаешь, не пришел, и что тут такого? Лишь на следующий день после уроков в ее головку стали проникать всякие страшные мысли а-ля "а не могло ли с ним случиться что-нибудь нехорошее". Вместе с Шеннон (сестрой Кенни) и журналистом-любителем Джошем Картером она остается на ночные посиделки в школьной кафешке, дабы сообща начать расследование таинственного исчезновения.

По ходу дела выясняется, что частная средняя школа "Лифмор" кишмя кишит различными тайнами. Виной тому архитектурно-исторические особенности храма знаний. Он расположен не в стандартной двух- или трехэтажной железобетонной коробке с надписью "Муниципальное образовательное учреждение средняя школа № такая-то", а в старинном особняке, построенном в конце XIX века.

Мы с Тамарой ходим парой

Со временем команда разрастется до пяти человек. Впрочем, это не означает, что геймеру придется контролировать всю эту ораву (как в заправской PRG). В лучших традициях фильмов ужасов ребята предпочитают ходить в одиночку или парами. Вся прелесть свободного выбора заключается в том, что никогда не знаешь, какой персонаж больше всего понадобится на данном отрезке игры. Каждый ученик обладает уникальными способностями. Любитель журналистики Джон Картер поднаторел в поисках горячих сенсаций и без проблем замечает замаскированные от посторонних глаз полезные предметы. Шеннон предпочитает налево и направо раздавать советы, плюс лучше всех понимает в медицине. Очень часто скиллы оказываются весьма кстати и помогают разобраться с той или иной игровой загадкой. Стэнли Джонс балуется наркотиками и почему-то специализируется на взломе всевозможных замков, засовов, систем сигнализации и

школьных электронных баз данных. Пропавший Кенни Мэтьюс является звездой местной баскетбольной команды "Акулы", поэтому отличается скоростными качествами и выносливостью. Наконец, его подружка Эшли Томпсон неплохо проявила себя на уроках по самообороне. Она - единственный персонаж, умеющий стрелять с двух рук (в арсенале имеется автоматический пистолет, револьвер, дробовик, гранаты, а также три вида фонариков и бейсбольная бита). Помимо монстров и загадок, в игре изредка встречаются NPC в лице медсестры, классного руководителя Уолдена и директора Фридмана.

Dream team

Как таковой универсальной комбинации персонажей не существует. Ближе всего к идеалу подобрался симбиоз специальных умений Джона Картера и Шеннон Мэтьюс: первый вынюхивает все на свете, а вторая лихо разруливает сложные ситуации и исцеляет после ранений. Но на протяжении игры вам все равно придется несколько раз возвращаться к месту общего сбора и перетасовывать команду.

В любой момент дозволено покинуть тело персонажа и моментально переселиться в стоящего рядом с ним напарника. Искусственный интеллект послушно принимает бразды правления в свои руки и изо всех сил старается вам помочь в нелегком деле истребления богомерзких тварей. Ведущему разрешено отдавать ведомому четыре вида приказов: "помоги мне", "следуй за мной", "стой здесь" и "обмен оружием". Иногда кремниевые мозги ориентируются в сложившейся ситуации куда шустрее: покуда вы неторопливо озираетесь по сторонам, они вовсю палят по спрятавшемуся за углом монстру.

Гибель того или иного персонажа нежелательна, но терпима. С тем же самым набором задач, по идее, можно справиться в одиночку, а оставшихся четверых товарищей ради забавы отдать на съедение тварям. Кстати, львиная доля противников боится света. Так что смело лупите бейсбольной битой по стеклам и не стесняйтесь использовать фонарик, потому как патронов на всех не хватает.

Система сдержек и противовесов

Пожалуй, главным недостатком игры является отсутствие в настройках хотя бы намека на мышиное управление. Некоторые достаточно простые операции привязаны к нескольким удаленным друг от друга кнопкам. Например, чтобы посветить примотанным скотчем к пистолету фонариком, прицелиться и выстрелить, необходимо одновременно нажать левый Shift, правый Ctrl и Enter. Получается, что ради такого простого действия, как всаживание обоймы в тело монстра, приходится исполнять на клавиатуре симфонию Рахманинова. А чего только стоит одиссея с использованием аптечек! За это время вас скушают пять раз и еще успеют десять раз подавиться. Куда проще загрузить последний save-файл. Сотрудникам Hydravision надо брать пример с Darkworks, которые образцово-показательно справились с проблемой управления в недавно вышедшем ужастике Cold Fear.

В самом начале игры можно кидать мяч в кольцо до посинения. Стопроцентная результативность гарантирована

Ой, кажется там на дне лежит колечко с бриллиантиком

ДОЖИТЬ ДО ВЫПУСКНОГО

КЕННИ МЭТЬЮС

Дата рождения: 30 июня 1984 года.
Характеристика: опытный спортсмен-баскетболист с прекрасной физической подготовкой, предпочитающий тратить свое время на нескончаемые тренировки и встречи с многочисленными приятелями. Все хотят с ним подружиться, ведь он является капитаном школьной команды.
Специальная способность: быстрый бег.

ШЕННОН МЭТЬЮС

Дата рождения: 23 августа 1986 года.
Характеристика: младшая сестра Кенни, но мало похожа на своего брата. В отличие от него она является одной из лучших учениц школы и планирует стать доктором. Считает себя чересчур умной и поэтому обожает раздавать советы, особенно во время проведения школьных экзаменов.
Специальная способность: советы по прохождению игры в текущий момент.

СТЭНЛИ ДЖОНС

Дата рождения: 20 июня 1984 года.
Характеристика: лучший друг Кенни. Вместо того, чтобы посвятить себя учебе, предпочитает тратить время на баловство с легкими наркотиками и на всякие бессмысленные изобретения. Хитрый и изворотливый школьный хулиган.
Специальная способность: быстрый взлом замков.

ЭШЛИ ТОМПСОН

Дата рождения: 17 января 1985 года.
Характеристика: подружка Кенни. Несмотря на свои впечатляющие формы, она не согласна довольствоваться ролью местной красавицы. Девушка обладает сильными качествами лидера. Самодовольная, честная, слегка развязная и взрослая не по годам.
Специальная способность: специальная атака в ближнем и дальнем бою.

ДЖОШ КАРТЕР

Дата рождения: 29 ноября 1985 года.
Характеристика: мозг команды. Все свое свободное время проводит за чтением научной фантастики и просмотром голливудских фильмов. Очень любопытен и поэтому сует свой нос куда не попадя. Зато постоянно находится в курсе всех событий. Каждую местную новость преподносит как событие столетия.
Специальная способность: поиск полезных предметов на локации.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

После прохождения игры всплывает специальный режим. С ним стоит повозиться: откроется доступ к саундтреку (восемь композиций в исполнении детского хора парижской Национальной оперы), видеороликам и рисункам художников. Помимо этого к оружию добавится пистолет с лазерным целеуказателем, помесь палицы и бейсбольный биты, а персонажи обзаведутся новыми костюмами.

Эта штука придет на смену обычной бите

Коллективный труд - страшная сила

Частично сия неудача разработчиков компенсируется за счет подбора виртуальным оператором выгодных ракурсов камеры. Увы, иногда он откровенно заигрывается и выдает на экран крайне неудобную картинку. Хорошо, что в запасе имеется безотказный режим автоприцеливания.

Очень многие представители жанра Survival Horror страдают отсутствием вменяемой системы сохранения игры. Виной тому приставочные корни проектов. Obscure не позволяет делать спасительную запись пройденных этапов в любой момент, но при этом продукт с честью справился с этим консольным недугом. На локациях разбросаны компакт-диски, позволяющие сохраняться в любом понравившимся месте. Благо болванок встречается предостаточно. Вполне вероятно, что к финалу у вас даже накопится внушительный запас.

Не верь глазам своим

Графика игры на первых порах вызывает только восторг. Качественные текстуры, неплохая лицевая анимация, выверенная походка героев плюс обилие черных тонов, постепенно нагнетающих атмосферу страха перед неизвестностью. Прибавьте к этому выполненные на высоком уровне многочисленные видеовставки с хорошо прописанными диалогами.

К сожалению, после более продолжительного знакомства с игрой начинаешь подмечать, что не все так ладно в датском королевстве. Разработчики явно пожалели полигонов на прорисовку разношерстных тварей, чья жизнь на экране исчисляется секундами. Впрочем, этого короткого отрезка времени вполне достаточно, чтобы сопоставить разницу между качественными моделями персонажей и разляпистыми шкурками мобов. В результате вместо напрашивавшихся ранее восьми баллов за графику пришлось ставить семь.

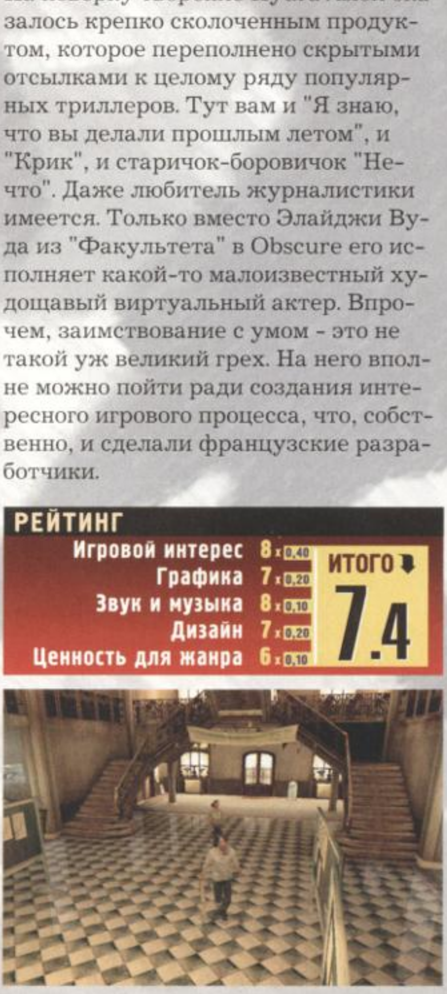
Факультет завуалированных заимствований

На поверку творение Hydravision оказалось крепко сколоченным продуктом, которое переполнено скрытыми отсылками к целому ряду популярных триллеров. Тут вам и "Я знаю, что вы делали прошлым летом", и "Крик", и старичок-боровичок "Нечто". Даже любитель журналистики имеется. Только вместо Элайджи Вуда из "Факультета" в Obscure его исполняет какой-то малоизвестный худощавый виртуальный актер. Впрочем, заимствование с умом - это не такой уж великий грех. На него вполне можно пойти ради создания интересного игрового процесса, что, собственно, и сделали французские разработчики.

Посидели в кафешке трое, а загажено так, словно целая рота гуляла

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x0,40	ИТОГО 7.4
Графика	7	x0,20	
Звук и музыка	8	x0,10	
Дизайн	7	x0,20	
Ценность для жанра	6	x0,10	



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Мор.Утопия

ИСТОРИЯ ОДНОГО КОШМАРА

Александр ВАСНЕВ

Я сняла наушники, слушала ветер
В открытые двери пустой маршрутки,
Ветер рассказал мне о страшном секрете
Мол, нам остаются последние сутки.
Земфира. "СПИД"

Жанр Action/Adventure **Издатель** Бука **Разработчик** Ice-Pick Lodge **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 32 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.pathologic-game.com

Мнение очевидца всегда более ценно, чем самые глубокомысленные и аргументированные предположения стороннего эксперта. Конечно, мало кто помнит сейчас (да и помнит ли вообще), что случилось тогда в далеком провинциальном городке, но, к счастью, нам в руки попал дневник одного из непосредственных участников тех трагических событий. Правда, восстановить полную картину произошедшего, увы, не удастся: время не пощадило многих страниц этого прелюбопытнейшего документа, но даже на основании сохранившегося материала можно составить первое впечатление о "Мор. Утопия". А ведь первое впечатление, как говорят, самое верное...

День первый

Я, бакалавр медицины Даниил Данковский, прибыл в Степной Город с единственной целью: познакомиться с Симоном Каином, человеком, который по свидетельству доктора Исидора Бураха презрел саму смерть. И если мой коллега не ошибся, то это, возможно, означает начало новой эры в истории человечества, эры бессмертия...

Но, увы, по непостижимому стечению обстоятельств в день моего приезда Симон Каин был найден убитым, равно как и последний видевший его в живых человек, доктор Бурах. И хотя я не имел возможности осмотреть тела погибших, у меня нет причин не доверять их родственникам и знакомым, установившим насильственный характер смерти несчастных.

Поскольку обе жертвы были влиятельными людьми в здешних краях, то только ленивый сейчас не строит предположений о личности таинственного убийцы: кто-то уверяет, что за всем этим стоит степная ведьма Шабнак-адырь, а кто-то (в частности - ученик доктора Бураха, некто Рубин) обвиняет в преступлении Артемия Бураха, сына Исидора, который прибыл в город практически одновременно со мной. Возможно, одна из этих версий подтвердится, но мне кажется, что дело гораздо запутанней и загадочней, чем можно предполагать...

В поисках фактов, которые помогли бы пролить свет на обстоятельства этой трагедии, я решил прогуляться по городу, поговорить со знающими и умными людьми, коих здесь около тридцати человек. Прежде всего, это три семьи, управляющие поселением: Каины, Ольгимские и Сабуровы. С первыми я уже немного знаком (например, известно, что погибший Симон Каин был своего рода хранителем души города), а небольшая прогулка позволила мне получить краткую информацию и об остальных кланах. Так, Ольгимские управляют бойнями, местным градообразующим предприятием, а Сабуровы олицетворяют исполнительную власть. Кажется, разделение полномочий довольно четкое (если, конечно, ясно понимать роль "хранителя души"), но, тем не менее, не обязательно быть бакалавром, чтобы почувствовать существование непримиримой вражды между тремя семействами. Не здесь ли надо искать разгадку кровавой тайны?

Перечисляя все значимые события первого дня моего пребывания в городе, стоит рассказать об одном интересном и опасном эпизоде, который произошел со мной после визита в усадьбу Ольгимских. Выйдя на улицу, я столкнулся нос к носу с непонятным созданием (местные кличут их Червями), которое, пробежав мимо меня, скрылось в переулке. Ведомый любопытством и интуицией я решил последовать за незнакомцем, благо он, казалось, не замечал никого и ничего вокруг. Каково же было мое удивление, когда около заброшенного домика (того, что рядом со станцией) Червь неожиданно набросился на меня. Хорошо, что, отправляясь на прогулку, я прихватил скальпель:

Как мне рассказали старожилы, где-то здесь снимался фильм "Собака Баскервилей"

Бедняжку сожгли заживо. Кому-то пришло в голову, что она и есть та самая Шабнак-адырь

У девчонки - запас патронов, а у меня, как назло, ни цветочка, ни заколки на обмен нет...

Налицо симптомы еще одного заболевания: Bagus Nepoimanus

Многогранник. Ни прибавить, ни убавить

Давайте лучше помолчим...

только с его помощью мне удалось сохранить свою жизнь, правда, отняв при этом чужую...

Однако это происшествие не изменило моих планов, и я продолжил свою экскурсию по городу. Ведь необходимо все-таки понять, куда занесла меня судьба. А занесла она меня в самую что ни на есть типичную провинцию: однообразную и унылую. Единственно, что отличает этот город от сотен ему подобных, - два здания, два колосса, которые как будто готовятся к смертельному поединку. Это бойни, монументальное сооружение гигантских размеров, которое, как я понимаю, является сердцем всей округи, и Многогранник, конструкция совершенно непонятная, необъяснимая и загадочная. Говорят, там любят играть дети, которые не пускают туда взрослых. Как такое может быть, не знаю, но постараюсь выяснить в ближайшие дни...

День третий

Все оказалось даже хуже, чем я предполагал. Причина загадочных смертей - болезнь. Местные называют ее "Песочная Язва", и сегодня стало ясно, что город находится на пороге эпидемии. Говорят, что она страшнее чумы, и я склонен верить этим слухам, поскольку сегодня довелось самому побывать в зараженном квартале. Увиденное терзает меня до сих пор. Земля и дома там покрыты кровоточащими язвами, воздух кажется безжизненно серым, а из-под земли пробиваются облака ядовитого тумана. Но это еще не самое страшное, гораздо более ужасное зрелище представляют собой зараженные люди: одетые с ног до головы в черные балахоны, они больше походят на ходячих мертвецов. Иногда инфицированные пытаются проникнуть за пределы карантинной зоны, но там их ждет лишь смерть от рук патрульных. Жестоко? Возможно, но порой приходится жертвовать жизнью одного, чтобы дать шанс тысяче. Хотя о каком шансе идет речь, ведь единственная наша надежда, Исидор Бурах, человек который однажды уже остановил Песочную Язву, увы, мертв...

По негласным законам любой эпидемии, с недавнего времени в торговых лавках подскочили цены на еду и лекарства. И это притом, что автору этих строк, круглые сутки бегающему по городу в надежде найти способ противоборствовать заразе, жалованье никто платить не собирается, а тех денег, что были у меня с собой, хватило только на одну булку хлеба. Вот и приходится мне, человеку с высшим образованием, выходить на ночную охоту в надежде обобрать карманы какого-нибудь головореза (ведь скальпель хирурга, как я мог убедиться, может и дарить, и отбирать жизнь). Хорошо хоть, что развитие эпидемии способствовало росту преступности: за ночь вполне реально убить более десятка негодяев, а найденных на их телах денег как раз хватает, чтобы продержаться еще один день. Разбойники здесь, кстати, весьма странные: если уж приметили жертву, то ни наряд постовых, ни удар ножом не способны сбить их со следа, они будут преследовать цель до последнего вздоха, ее или своего. Насколько я знаю, такая модель поведения называется Intellektus Barakhlictus...

К разряду интересных можно отнести следующее наблюдение: почему-то в городе все патрульные на одно лицо, равно как и все бандиты. Да и горожане тоже не балуют разнообразием типажей. Было бы у меня больше времени, ей-богу, занялся изучением этого феномена, все это похоже на симптомы болезни Modelis Pozhalelis...

День седьмой

Сегодня произошла ужасная трагедия: я потерял дорогого мне человека... Странно, я в городе всего не-

Мародеру - мародерская смерть

Та самая драка с Червем. Пятый раунд, пока побеждаю по очкам...

Почему-то зараженные все время пытались напасть на меня, может, потому что я их не защитил, не спас?

делю, но ко многим жителям уже успел привязаться, особенно к той, что умерла сегодня. Первый час после этого события хотелось плюнуть на всех и уехать, убежать куда глаза глядят. Но, увы, долг вынуждает меня остаться, хотя то, чем я занимаюсь каждый день, трудно назвать привычной работой врача и ученого. Все больше приходится бегать из одного конца города в другой, словно какому-то мальчику на посылках. С другой стороны, я сам порекомендовал жителям по возможности не покидать свои дома, но, похоже, лишь мои друзья вняли этому предупреждению; остальные же шатаются сутки напролет, способствуя развитию эпидемии и, как следствие, повышению цен на товары и дальнейшему росту преступности.

Из важных событий седьмого дня стоит отметить приезд инквизитора Аглаи Лилич, которая пусть и драконовскими методами, все же начала наводить порядок на улицах. Но сказать, что с появлением этого влиятельного человека я испытал особое чувство облегчения нельзя: почему-то мне кажется, что ей нельзя доверять, возможно, потому что она слишком часто произносит слово "правда"...

Единственные, кто, похоже, знает, что делать в свете сложившихся обстоятельств, - это дети. Дети... Это другие создания, они живут в другом городе, нет, лучше сказать, они видят его абсолютно по-другому, иначе чувствуют. А как еще объяснить то, что пока единственным действующим лекарством от болезни служат созданные ими дикие смеси антибиотиков, так называемые "порошочки". Конечно, эта панацея доведет вас почти до смерти, но болезнь-то исчезает. Я сам в этом убедился позавчера... А этот Многогранник. Говорят, тысячи детей укрылись в нем, но мне довелось побывать там, и я видел от силы несколько десятков. Их лидер Хан говорил что-то про "отражения" и прочую ерунду. Ерунду ли? Кстати, у тех детей, что еще бродят по городу, можно выменять медикаменты, патроны на, казалось бы, сущие пустяки - иглы, орехи, цветы...

День девятый

Сегодня в город прибыли войска под началом известного полководца Александра Блока: много пехоты при поддержке орудий, особенно впечатляет здоровенная пушка на железнодорожной платформе... Я всегда недолюбливал этих грубых вояк, но стоит отдать им должное: если бы не они, ночью банда мясников растерзала меня, а так я остался жив. Но надолго ли?

С каждым днем я все меньше верю инквизитору, возможно, причина этого - речи Клары, Самозванки. Удивительное дело, еще несколько дней назад мне хотелось убить этого подростка, но то, что она говорит, вернее, как она говорит, ее голос... Он завораживает, заставляет поверить в чудо. Хотя разве возможно чудо в этом аду? Город умирает, и это очевидно: улицы практически пустынны, там можно встретить лишь огнеметчиков-дезинфекторов. Конечно, смерть - это мой враг, но не могу не признать, что работа этих огнедышащих молодцов просто завораживает. Есть в этом что-то дьявольски притягательное. Несмотря на это, я надеюсь, что все скоро закончится. Не важно как, не знаю как, но закончится. Этот ад сможет просуществовать еще несколько дней, во всяком случае, на это намекают актеры местного театра, который по моей воле превратился в мертвецкую. Тем не менее, там каждый вечер разыгрываются удивительные пантомимы. Такое впечатление, что это пророчества, предсказания, такова их мистическая связь с реальными событиями. Искать ли в них совета или бежать из зрительного зала, закрыв уши? Да какая разница, от себя не убежишь...

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.1
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Сюжетная линия	9	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

Ну, полуголая девушка, ну и что? Вы думаете, раз бакалавр, раз людей спасает, значит, ему и расслабляться не положено?

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Горький Зеро: в лучах Авроры

Гнэл УНАНЯН

ЗМЕЙ ФИШЕР

Жанр Action/Stealth **Издатель** Руссобит-М **Разработчик** Metropolis Software **Рекомендуется** Pentium 4 2,0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.aurora-game.com

История одесского домушника Семы Рыбакова, который вышел-таки на международный уровень и с большим успехом бомбил различные кассы во всех уголках света, за что и получил кликуху "Трехглазый Сэм", не дает покоя очень многим. Про Семена ходит много всяких слухов, и даже есть такой, что он, дескать, работал на ЦРУ. Я лично слыхал в одной пивной на Арнаутской, что Сема, мол, бегал по каким-то секретным базам с автоматом и мочил всех длинными очередями. Слушайте сюда: это все треп и фуфло, потому как у нас, в Одессе, воры воспитанные и таких вещей себе не позволяют.

То ли дело их польские коллеги. Нет, они тоже стремятся работать культурно и даже набирают с собой на дело всякие хитрые устройства типа приманок, гранат с газом и бесшумных патронов. Однако пользоваться всем этим они толком не умеют, потому как слишком много и часто смотрели японских мультиков. Понимаете, о чем я? Не понимаете?

Если вы хотите отщипнуть хотя бы кусочек славы и гонораров Splinter Cell, никогда не глядите в сторону Metal Gear Solid, потому что это очень разные вещи не только по силе выразительных средств, но и по сути своей. Фишер не любит крови, и поэтому в его арсенале есть масса хитроумных гаджетов и уловок, помогающих ему незаметно прокрасться в нужное место. Снэйк же - это смерть. Тихая, незаметная, бесшумная смерть, настигающая всех, кто находится между Змеем и его целью. Это принципиальная разница, которая диктует построение уровней, модель поведения противников, физику и вообще выстраивает весь геймплей.

Снаряжение местного главгероя, Николая Саливана, казалось бы, указывает на принадлежность к SC- семейству, однако первая же миссия опровергает это предположение. Из всех чудес науки, снабженных таймерами, дистанционным управлением и прочими наворотами, нам пригодится только пистолет. Тактическая камера с видом сверху - также без надобности, можете перевесить на пробел что-нибудь полезное.

Все указывает на то, что разработчики из Metropolis любят Змея больше, чем Фишера. И видеоряд, и сюжет про секретные эксперименты по созданию суперсолдата, и мутанты, и главный злодей с неизбывной тоской в стеклянном глазу, ласкающий кошку механической рукой. Единственное, что взято не из MGS, - это начальный ролик. Сцену с пьяным главгероем, которого два высоких чина уговаривают подстрелить распоясавшегося злодея, поляки стырили из фильма "Апокалипсис сегодня".

Игровой процесс не спасает даже весьма продвинутый движок. Очень хороший ragdoll и приличную физику практически негде употребить, поскольку окружение неинтерактивно за редким исключением. Карты бедноваты, да и с акробатикой у Коли проблемы. Особенно трудно с третьим измерением - не на всякий стол можно запрыгнуть. Многочисленные системы сигнализации видны издалека и отключаются элементарно. Игра вырождается в отстрел не слишком умных противников. Казалось бы, должно быть очень скучно, но тут вступает в дело интересная модель повреждений. Местные злыдни не признают ничего, кроме хэдшота и длинной очереди в грудь, а поскольку с патронами напряженно, то приходится выцеливать гадов в глаз. Дело это непростое, частично из-за мелковатой картинки, частично из-за слегка "скользкой" мышки. Так что даже на легком уровне приходится частенько загружать сейв. Не могу сказать, что это сильно повышает интересность, но захватывает старинным способом "взять на слабо". Вот и прочесываешь коридор за коридором в поисках очередной кнопки, убивая всех из-за угла.

Собственно говоря, игра вполне добротная, один раз можно пройти, чтобы узнать, что там в конце. А так, чтоб переигрывать по десять раз... Нет... Не в это.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.0
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
Дизайн	7	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

Ну вот, опять эти эксперименты, оборотни в белых халатах, имплантанты...

Срезанный очередью противник правдиво сползает по стене

вечерний
неограниченный доступ
интернет
20:00-00:00
тариф "Вечерний. Неделя"
6$/неделя
+ 1 час дополнительно
тариф "Вечерний. Месяц"
22$/месяц
+ 5 часов дополнительно
Дополнительный доступ
$0.5/час с 00:00 до 09:30
$1/час с 09:30 до 20:00
Все налоги включены
Регистрируйся: (095) 995 1060,
234-0056, 745-7171
имя: demo, пароль: demo
http://www.zenon.net/services/dialup/
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

Parkan 2

СОСТЯЗАНИЯ РОБОТОВ-ГИТАРИСТОВ

Андрей ЩУР

...Но если тебе совсем уж надоело прислуживать Ему, скинь эту тупую органическую скотину с обрыва.
Четвертый закон робототехники, издание второе, переработанное

Жанр Космосим/FPS **Издатель** 1С **Разработчик** Никита **Рекомендуется** Pentium 4 3,2 ГГц, 2 Гб RAM, видеокарта 256 Mb **Количество дисков** 2 CD
Сайт www.parkan.ru

Да простят меня фанаты первого "Паркана", но он меня в свое время не впечатлил. Как-то не получилось проникнуться уникальностью игрового процесса за устаревшей даже по тем временам графикой и шероховатостями интерфейса. И по сей день в памяти сохранились лишь смутные воспоминания о вездесущих роботах, возможности выходить из корабля и бесконечно блуждать по запутанным темным коридорам какой-нибудь планетарной базы в поисках очередной сюжетной фиговины.

Но, как известно, Россия - родина не только слонов, но еще и космосимов (начиная с 1961 года), и мы все с вами так или иначе больны звездами, горячими ватрушками. Посему при виде космической лоханки на коробке с "Парканом 2" я в лучших традициях слона Балдахина услышал звуки флейты, потерял волю и понял: куплю и поиграю.

И ведь купил, и ведь поиграл.

Кластерная космогония

Игрушка встречает нас "Медленной звездой" от "Би-2" и "Ночных снайперов", что сразу настраивает на определенный лад. Первое впечатление: удивлен в хорошем смысле этого слова. Спасибо, ребята, давно уже пора привлекать к нормальным играм нормальных музыкальных исполнителей. Конечно, понятия нормальности, то есть музыкальные вкусы, у каждого свои, но вне зависимости от того, как вы относитесь к вышеназванным группам, согласитесь: это гораздо лучше, чем безымянная синтезаторная инструменталка, и "гораздо лучше"x10, чем, свят-свят, какая-нибудь Жасмин.

Полюбовавшись на кувыркающийся в космосе крейсер Wanderer и наслушавшись вступительной темы, начинаем новую игру и оцениваем юмор разработчиков: никакой попытки разжевать предысторию мира и положить ее в рот игрока нет и не предвидится. Нас, то бишь некоего Капитана, отправляют в прошлое, когда "мой "Паркан" был еще цел". Господа хорошие, я ценю и синематографический подход, и реминисценции, и кольцевое построение сюжета, и прочую литературно-художественную лабуду, но верите-нет: я, как простой игрок, понятия о мире "Паркана" иметь не обязан. И узнавать, что такое система космических кластеров и почему меня отправляют в место, где живут одни лишь роботы (и еще с десяток других "что такое" и "почему"), хотел бы из игры, а не с ее сайта.

Ладно, нам, в общем-то, не привыкать узнавать об игровом мире лишь по второстепенным намекам да обмолвкам. Просто примем к сведению, что есть такой вот кусок космоса под названием кластер Лентис, в котором несколько звездных скоплений, причем каждое из них является домом для одного из кланов роботов. А задача Капитана, то есть игрока, - найти исчезнувший где-то в этом районе исследовательский корабль Wanderer. Для того чтобы начинать играть, информации вполне достаточно.

Круговорот планет в природе

Первый космический перелет, первые впечатления: графическое исполнение впечатляет. Текстурки

Если вы в хороших отношениях с кланом, торговать со станциями можно прямо из космоса, не залетая внутрь

Мои тяжелые варботы методично выжигают защитников базы

Только что захваченная орбитальная станция подмигивает посадочными огоньками

с бампом делают корабли приятно выпуклыми, создается впечатление высокой детализации объектов. Экранный интерфейс очень хорош, интуитивно понятен и в то же время не назойлив, обзору не мешает. По субъективным ощущениям - более изящно и функционально, чем в Freelancer, но менее технично и занудно, чем в Homeplanet. В общем, для любителя аркадных космосимов в самый раз. Окружающее пространство - на четверку с минусом. Во-первых, маловато космических объектов внутри звездных систем: только солнца, планеты, астероидные кольца вокруг некоторых из них да спутники, выглядящие как мини-планеты. И еще немного цветовой подсветки на заднем плане по названию звездного скопления, т.е. в Пурпурном секторе подсветка пурпурная, в Желтом - желтая и т.п. Всякие туманности, навигационные бакены, суетящиеся вокруг планет кораблики, носящиеся туда-сюда торговые конвои - все эти мелочи жизни, придающие игровому космосу "жилой" вид, в "Паркане 2" отсутствуют. Повстречать торговый корабль или звено патрульных можно только во время прыжка от планеты к планете, и происходит это случайно, будто кубики бросаешь: случится, не случится.

Второй момент - несоответствие размеров космических объектов, видимое невооруженным глазом. Дело в том, что корабль игрока внутри звездных систем может перемещаться очень быстро, и на этой большой скорости становится заметно, что солнце-то на самом деле меньше любой из планет. А те, в свою очередь, выглядят чрезмерно большими на дальних дистанциях, но при этом подлететь к ним так близко, чтобы они превратились в гигантский шар, невозможно. В общем, висит груша, нельзя скушать.

Большой шаг для всего...

Однако пустота космоса и его игрушечность хорошо скрадываются одной из отличительных фич "Паркана 2" - возможностью перейти в режим "от первого лица" и самостоятельно ступить на борт чужого корабля или любой планеты/спутника/космической базы. Если внешний вид кораблей в космосе впечатляет, то первый выход на поверхность планеты впечатляет вдвойне: взаправдашний ландшафт до горизонта, здания базы вдалеке, туша корабля над головой (вот когда в полной мере ощущаешь истинные его размеры - что это действительно крупный корвет, а не какой-нибудь там доходяга-истребитель). Атмосфера и вид пейзажа могут существенно различаться: есть и представители "земного" планетарного типа с зеленой травкой и голубым небом; есть мрачные вулканические экземпляры с выжженой, пепельно-черной землей и загадочными медузообразными существами, парящими в небе; есть и адепты ядовито-туманной зеленой биосферы, напоминающей влажные тропические джунгли.

Любая база на поверхности планеты состоит из стандартных зданий, одинаковых у всех кланов, и включает в первую очередь цилиндрическую "тумбу" Космопорта плюс Шахту, Завод и Склад, если таковые построены. В каждое из этих зданий можно зайти, хотя прямая необходимость в этом случается только тогда, когда необходимо полностью зачистить вражеский форпост от его обитателей.

Винтики-шпунтики

После нескольких часов игры, когда к внешним красивостям уже немного привыкаешь, начинается вникание в игровую механику "Паркана 2". Отодвинув на время прохождение основного сюжета, начинаешь изучать внутриигровые возможности, которыми тебя наделили разработчики. И открывается следующее. Как уже упоминалось, кластер Лентис состоит из секторов, принадлежащих различным кланам роботов. Всего созвездий шесть: Красный, Оранжевый и т.п. до Фиолетового, то есть Пурпурного. Секторы состоят из созвездий, созвездия - из некоторого количества, вы не поверите, звезд, вокруг большинства из которых вращается несколько планет. Корабль игрока в состоянии совершать мгновенные прыжки к любой из звезд любого из секторов, перемещаться внутри звездной системы от планеты к планете и при желании приземляться на каждую из них. Путешествия внутри систем не требуют ничего специального, а единственным ограничением для межзвездного прыжка является наличие необходимого количества топлива, которое в "Паркане 2" служит универсальной валютой.

Заполучить топливо можно тремя путями: выполнив миссию для какого-нибудь из кланов, построив на принадлежащей тебе планете шахту или просто украв топливный контейнер с чьей-нибудь базы или корабля.

Первым путем приходится идти в начале игры - брать у роботов одно из нескольких стандартных заданий по уничтожению/захвату пиратского корабля/базы и выполнять его, получая за это энные деньги и одновременно улучшая отношения с кланом. Но это только первый шаг к накоплению богатства - если действовать

Wanderer образца 2005 года

Утро в инопланетном лесу

Здесь только что был А-Крейсер

Только представьте, какие у них счета за электричество...

с умом, то можно очень быстро получить постоянный мощный источник топливных вливаний. Достаточно просто найти звездную систему, где есть пиратская планета с возможностью построить шахту и завод самого высокого четвертого уровня, затем дождаться, пока роботы из местного клана не предложат тебе миссию по ее захвату. Просто так планетарные базы не захватываются: по игровой легенде для этого необходим ключ-шифр, который можно получить только вместе с миссией или приобрести у случайно встреченного пиратского торговца.

Получив миссию, захватываешь базу, выполняешь несколько заданий по ее апгрейду до максимума, и в результате проблемы с деньгами практически исчезают до самого конца игры. Всего развлечения с планетарным Tycoon'ом хватает только на несколько часов игрового времени. Не то что микро-, вообще никакого менеджмента не предусмотрено: достал нужные чертежи и контейнеры с наноботами, привез на планету, получил апгрейд шахты. Аналогично с заводом. И все - только прилетай иногда да собирай "урожай" топлива. Ни какого-нибудь управления приоритетами торговли колонии, ни возможности указывать предметы для производства, ни-че-го. Прилетаешь на планету, обнаруживаешь, что роботы построили случайное количество таких-то фиговин и скопили столько-то топлива. Хочешь - забирай. Не хочешь - твое дело.

Сама система торговли тоже не фонтан. Поначалу обилие барахла на продажу радует, но позже выясняется, что все шмотки и запчасти, доступные в игре, бывают семи уровней крутизны и, как несложно догадаться, каждый из уровней "принадлежит" одному из кланов. Т.е. в начальном Пурпурном секторе у роботов клана Хаммер продаются пушки, ракеты и корабельное оборудование первого уровня, а у роботов Матубо в Оранжевом все то же самое, только уже пятого. И хотя сюжет пытается вести игрока по нарастающей, можно просто чуть подкопить деньжат и в любой момент прилететь в Оранжевый сектор, чтобы сразу затариться самыми мощными из доступных агрегатов, убив тем самым весь соревновательный момент в наземных и космических сражениях.

Машина, полный реверс!

Точно так же после первого, очень позитивного впечатления сходит на нет и боевка. Космические баталии с всякими красивыми спецэффектами оказываются построенными на элементарной механике: у игрока есть два вида пушек и два вида ракет. Пушки бывают энергетические (жрут энергию реактора, зато заряд бесконечный) и обычные (не отнимают много энергии, но боезапас кончается). Ракеты подразделяются на неуправляемые и самонаводящиеся, причем последние являются наглым читом, так как попадают по цели в 90% случаев - тепловых ловушек во вселенной "Паркана 2" еще не придумали.

А еще по странной причине во время боя одновременно можно применять только один тип стрелкового оружия и один ракетного, и это притом, что и для того, и для другого на экране корабельного оснащения есть по четыре слота. То есть моментально переключаться с одного ствола на другой можно, а вот стрелять залпом - нет. Туториал поясняет, что, дескать, корабельный реактор нагрузки не выдержит. Ага. Уже поверил. Допустим, с лазерами это еще допустимо, но обычные же пушки энергии почти не требуют. Где логика?

Бои в космосе напоминают больше шутер, чем космосим. Как правило, одновременно сражаться приходится с 2-4 вражескими кораблями плюс (редко) с несколькими мини-ботами истребителей, которых любой корабль может нести до шести штук, но на деле я не припомню, чтобы у кого-то из врагов было больше трех. Перемещение может осуществляться по всем осям, но никакой инерции или осмысленной регулировки скорости нет! Чтобы лететь в какую-то сторону, нужно удерживать клавишу данного направления нажатой: если ее отпустить, корабль просто возьмет и остановится. Скорость движения зависит только от типа установленного двигателя и количества энергии, выделенной ему от всех запасов реактора. Также энергию потребляет оружие, сенсоры и энергетический щит, и, по сути, вся тактика заключается в выборе: лететь быстро, но быть плохо защищенным, или, наоборот, ползти медленно, но с регенерацией щитов на максимуме. Хотя выбор этот на самом деле яйца выеденного не стоит, пока в трюме есть самонаводящиеся ракеты, а они есть всегда, потому проблемы с деньгами решаются очень быстро описанным выше способом.

Щитом и мечом

Что не раз и не два спасает игровой процесс от зевоты, так это абордажи и наземные сражения. Поначалу в космические перестрелки просто не вступаешь: врубаешь движки на полную, подскакиваешь к вражескому корвету и лихо стыкуешься. После этого игра переходит в режим от первого лица, ты оказываешься на мостике своего корабля, а события снаружи замирают до окончания стыковки. Почти как в анекдоте - не чест-

Вражеская база в астероиде. Выглядит красиво, жаль, что встречается только один раз за игру

"Паркан" с уровня земли

Сердце любой планетарной базы - главный терминал

но, зато про войну. От начала и до конца игры Капитан наш бегает в бронескафандре, снабженном, как и любой корабль, четырьмя слотами под пушки и четырьмя под ракеты. Точно так же использовать одновременно можно только по одному экземпляру и того, и другого. Но в данном случае мозг привычно отсекает доводы логики, рука сама наводит грызуном перекрестие прицела на появившегося из-за угла паршивца, а указательный палец начинает снабжать гостя порциями раскаленной плазмы. Глаз привычно следит за состоянием здоровья, нервы расслаблены, тело замерло в ожидании нирваны. Вот оно! Что может быть лучше, чем смесь космической баталии, плавно перетекающей в добротный шутер и обратно?

Но и здесь абсолют так и остается недостигнутым. Десятый абордаж - полет нормальный. Двадцатый, тридцатый... Количество врагов на каждом следующем захваченном корабле или базе остается неизменным, как остается неизменной и их расстановка. Экшн превращается в тупое патрулирование по однажды проложенному маршруту: "завернуть за угол, выстрелить, пройти по коридору, войти в дверь, выстрелить направо, пройти дальше" и т.д. Постепенно перестают радовать найденные в очередном трюме контейнеры с товарами - ты и так оснащен по последнему слову техники, а про деньги см. выше.

И самое главное: ни один корабль нельзя взять с собой в качестве приза! После уничтожения последнего мерзавца на борту, ВСЕГДА включается автоматическая система самоуничтожения, и у тебя остается две минуты, чтобы смотать удочки. Наметившаяся было хитовая фича успешно испорчена.

Сто лет тому...

Вот так, один за другим перестают быть интересными составляющие части "Паркана 2". В итоге все возвращается к тому, с чего и начиналось. К сюжету. И выясняется, что никакой "Паркан 2" не космосим/экшн. Это квест. С вышеупомянутыми элементами. И вот когда это осознаешь, все встает на свои места. Спокойно воспринимаешь безжизненную пустоту игровой вселенной - как и в большинстве квестов, она создана только в тех рамках, что нужны игроку для прохождения. В комнате старого замка можно только поднять булавку со стола, открыть шкаф и взломать булавкой шкатулку, чтобы получить шифр к сейфу в подвале. Все остальное в комнате - неинтерактивная бутафория, рисунок на стене каморки папы Карло.

Точно так же и в "Паркане 2": есть только прямая последовательность сюжетных действий, все остальное - от лукавого. Есть история про роботов планеты Шелезяка, рассказанная вполне в духе позднего Кира Булычева. Это я не в смысле сарказма, в смысле - не Sci-Fi это. Сказка это. Которую нужно и воспринимать соответственно - смотреть, слушать и наслаждаться детством босоногим.

Потому что даже слепому Пью видно: игрушку обработали а-агроменным рашпилем, уж не знаю, то ли чтобы побыстрее выпустить, то ли еще по каким причинам. Некоторые провалы в причинно-следственных связях сюжетных поворотов еще можно объяснить не совсем удачной сборкой. Кошмарную сырость движка, благодаря которой игра дико тормозит даже на очень шустрых машинах, еще можно аргументировать не совсем прямыми руками программистов. Но вот чем еще можно объяснить наличие вроде бы бессмысленных вещей, имеющихся в игре? Почему космопорт содержит в названии Mk.1, как и Шахта, и Завод, но не апгрейдится? Откуда эти загадочные здания Склад и Экосфера, прикрученные вроде бы ни к селу, ни к городу? Почему в интерьерах любого корабля и любой базы есть специальные кабинки со знаком танка, которые ни для чего не служат? Зачем нужны картриджи с описанием наземных и космических ботов, которые выглядят как чертежи апгрейда зданий Шахты и Завода, но которые можно только продать?

Список можно продолжать, но не хочется. Хочется спросить: "А патчи будут? И, если да, то сколько?" Или, может, лучше сразу ждать "Паркан 3", который, есть такая глупая надежда, избежит участи оказаться очень красивым, но упрощенным римейком игры 1997 года и станет отличным продуктом с правдоподобной вселенной, в который захочется играть не только потому, что он про космос?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.6
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	9	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

ТОЧКА КИПЯЧЕНИЯ

Андрей ЩУР

Отходы промышленности, отходы безумных и отчаянных экспериментов в попытках исправить положение загадили планету до такой степени, что местное человечество, пораженное целым комплексом генетических заболеваний, обречено было на полное одичание и неизбежное вымирание.
А. и Б. Стругацкие. "Жук в муравейнике"

Жанр FPS/RPG **Издатель** Руссобит-М **Разработчик** Deep Shadows **Рекомендуется** Pentium 4 3,2 ГГц, 2 Гб RAM, видеокарта 256 Мб **Количество дисков** 1 DVD или 4 CD
Сайт www.xenus.ru

Когда я в первый раз запустил Xenus на своей машине (а случилось это поздним вечером достопамятного дня, когда половина Москвы оказалось без электричества, - знак весьма недобрый), то, после небольшого экскурса в игровой мир, снес игрушку и сказал Выпускающему: "В это надо садиться играть, когда они выпустят хотя бы пару патчей". Я ошибался. Оценив качество первой вышедшей заплатки, можно помножить названную цифру на два. Потом, подумав об исправлениях, которые потребуются для внесенных исправлений, еще на два. В общем, приходите через год, и будет вам Игра Вашей Мечты. Если, конечно, Deep Shadows не устанет штамповать патчи для своего шедевра раньше этого срока.

Долгожданный Xenus оказался ярким представителем надвигающейся на нас волны "бета-игр". Игр, в которых нам предоставляется роль не просто главного героя, а охотника за ошибками кода и геймплея. Спору нет, занятие для всех нас новое и увлекательное. Дает массовый заряд хорошего настроения и навыки выживания во враждебной для игрока среде. Чтобы вы получили приблизительное представление о предмете разговора, приведу простой пример: после установки первого патча (весом в 72 мегабайта!), у меня Xenus просто перестал запускаться. Совсем. Приятно, конечно, что всего через несколько дней разработчики осчастливили патчем 1.1, и игра заработала вновь, но патч ведь исправляет игру, а не впечатление о ней. И оно, извините, оказалось загаженным. Да, джунгли, да, красиво, но вот играть уже не хочется.

И еще. Уж простите, друзья-разработчики: разбор игры оттягивался до последнего, до самого-пресамого дедлайна, чтобы дождаться выхода мегапуперского патча версии 2.0, который обещал дать игре много хорошего. Но мы его так и не дождались, поэтому приходится писать по тому, что есть. Возможно, некоторые из рассмотренных здесь игровых нелепиц вами к моменту выхода журнала будут уже исправлены. Но и вы поймите, пожалуйста: обычного игрока мало интересует, почему вы сначала выпустили игру, и только потом начали доводить ее до ума, а не наоборот. Уж не обессудьте.

Уикенд в раю

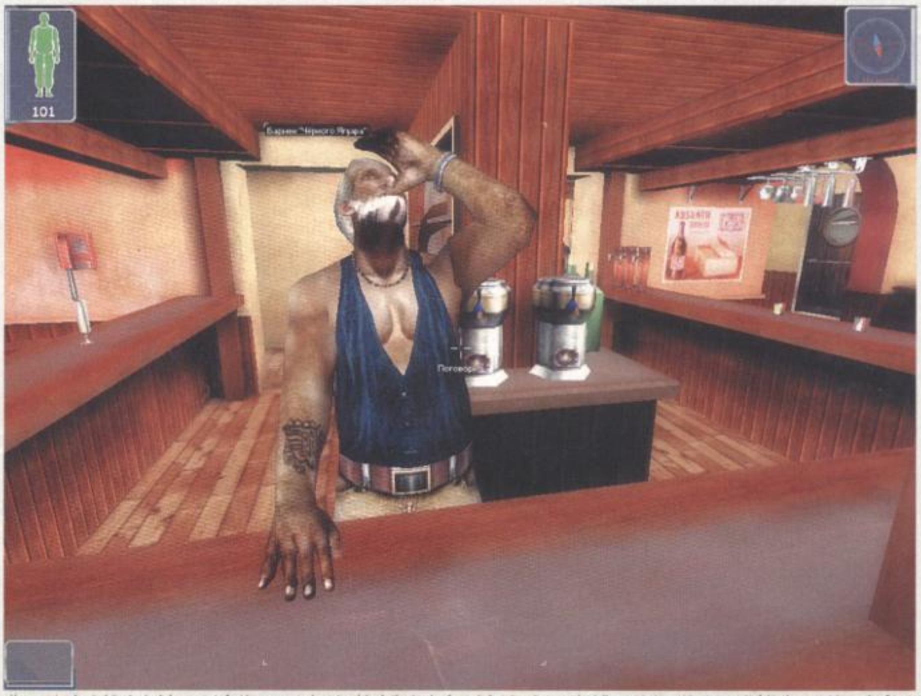
Играть в Xenus нам приходится за Кевина Майерса. О, простите, Сола Майерса, которого половина населения в игре все равно упрямо называет Кевином. Кевин-Сол отправляется в Колумбию (хотя его жена, названивающая в процессе игры на мобильный телефон, считает, что в Боливию) на поиски своего брата... сестры... а, стоп, это же ранние версии сюжета, он отправляется на поиски похищенной дочери Лизы. Хотя все та же жена упрямо считает, что ее зовут Мэгги. Дура, что с нее взять.

Показав на дорожном блокпосту документы овладевшему телепатией охраннику (а что делать, lip-sync'а на всех не напасешься, поэтому хочешь говорить - делай это с закрытым ртом), герой наш сходит в центре славного городка Пуэрто Сомбра и приступает к поискам.

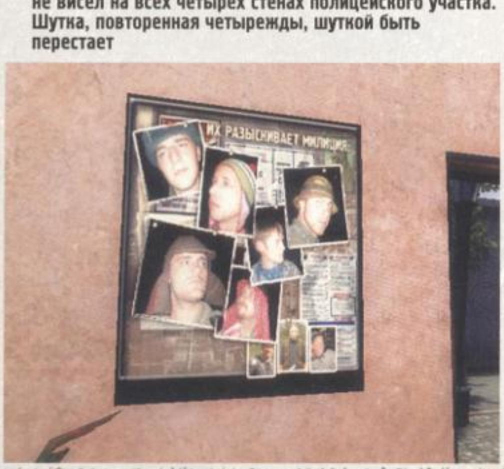
Или не приступает - это уж как вам захочется. Ибо мы с вами вселяемся в Кевина-Сола и от его первого лица начинаем свои колумбийско-боливийские приключения.

Заявленная в Xenus свобода передвижений работает вовсю. Игроку в любой момент времени доступно немереное количество квадратных километров джунглей, рассеченных сетью асфальтовых шоссе и проселочных грунтовок, плюс два города, плюс большое количество интересных мест, в джунглях спрятавшихся. Военные базы, аэродромы, деревни индейцев, тюрьма, кладбище, руины, и т.д., и т.п. - все

Бармен в "Черном Ягуаре" выпивает местный specials: невидимое пойло из невидимого стакана



Это можно было бы назвать easter egg, если бы плакат не висел на всех четырех стенах полицейского участка. Шутка, повторенная четырежды, шуткой быть перестает



это поначалу от любопытствующего ока игрока неплохо скрыто непролазными зарослями наяву и "туманом войны" на карте.

Окружающий игрока мир шикарен, если говорить о неподвижной его составляющей, то есть об архитектуре домов и растительном наполнении леса. Графика - сильнейший аспект игры. Хотите посетить какую-нибудь экзотическую страну, не тратясь на перелет и проживание, берите Xenus и наслаждайтесь. Буйство красок, буйство цветов, удачно подсвеченное эффектом bloom, - вот что такое здешний окружающий игрока мир. Выгоревшая на солнце и кое-где облупившаяся краска на стенах домов, ровные ряды клумб с цветами на площади, треснувший асфальт дорог. Многообразие сочной зелени в лесу, густые кроны деревьев, коряги, постоянная игра света и тени в зарослях. Горные кряжи, песчаные отмели, огромные головокружительные водопады, голубая гладь озер, на поверку оказывающаяся прозрачной водой с красивым подводным миром. Смена дня и ночи, перемена погоды от "Ух ты, какое Солнце - айда купаться" до "В такой ливень ни одна собака хозяина гулять не вытащит". Все это - Xenus.

Но. Всегда есть это мерзкое "но"

Есть два момента, которые сильно разочаровывают в этом графическом совершенстве. Первое - две трети, если не больше, игровой территории созданы путем размножения нескольких стандартных участков. Т.е. варганится красивый квадратный кусочек леса размером где-нибудь сто на сто метров, затем из него и десятка схожих с ним выкладывается мозаика местности. Где надо, берем кусочки леса с шоссе, где нужна грунтовка - используем соответствующую заготовку. В результате получаем обширный красивый лес. Только все дороги на карте в результате этого ведут либо четко с запада на восток или с севера на юг, и все повороты у них ровно на 90 градусов. А любое путешествие по лесу через некоторое время начинает вызывать острые приступы дежавю - вроде топаешь по неизведанной территории, а расположение деревьев и камней знакомо до последней кочки.

Но, если честно, не могу сказать, что получившийся конечный результат меня так уж сильно огорчил. Разнообразия в колумбийской природе не хватает, но я привык воспринимать окружающее пространство именно как бэкграунд для разворачивающихся на нем событий. И что меня сильно подкосило, так это действующие лица, то есть персонажи игры.

Во-первых, две трети из них созданы человеком с весьма своеобразными понятиями о человеческой анатомии. Неестественно большие глаза с овальными, почти кошачьими зрачками, странно изогнутые подбородки, - строение черепа некоторых индивидов сильно напоминает высокого инопланетного гостя из "Людей в черном". Такое ощущение, что персонажей делали нарочито мультипликационными, чуть ли не пародийными. Но тогда на этом фоне совершенно неестественно выглядит нормально сложенный главный герой. И в целом получается ерунда какая-то, "Путешествие Гулливера в страну... э... людей с отклонениями в развитии".

Модели машин особой детализацией не блещут

Во-вторых, типажей откровенно мало. Все бандиты на одно лицо, все правительственные солдаты на одно лицо (кстати, почему негры?), прохожих на улицах - вида четыре-пять, не больше. При этом даже попытки фальсификации многообразия путем создания разных скинов для одной модели не наблюдается.

В-третьих, анимация, которой отчаянно не хватает. Не то, чтобы она была плохая. Просто, увидев, как бегущий в одну сторону персонаж вдруг мгновенно начинает бежать в обратную, выполняя в процессе что-то вроде карикатурного "полицейского разворота", тут же перестаешь воспринимать его всерьез.

Змеиный клубок

Я не совсем точно выразился, когда говорил, что шастать по стране Колумбии можно совершенно безнаказанно. Практически вся игровая территория поделена на зоны влияния нескольких фракций, на представителей которых очень легко напороться, если вы вздумаете пойти их огородами. Главных политических сил в игре три: официалы, то есть правительственные войска, наркоторговцы и партизаны. Излюбленным занятием этой троицы является война друг с другом, так что если вы вздумаете встать на сторону одного из участников шоу (а вам по-любому придется это сделать в процессе прохождения), готовьтесь, что две оставшиеся стороны начнут вам пакостить вплоть до засад на дорогах и обстрела с пролетающих над головой вертолетов.

Кроме трех основных, имеются в Xenus еще четыре фракции калибром поменьше. Это бандиты, индейцы, ЦРУ и мирные жители. Отношения с ними не столь уж важны - они в "дележе национальной

Сейчас я и моя СВД будем давать показательные выступления в этом лесном тире

Фанаты Федора Бондарчука нашли его и в Колумбии

Устраивать каждый день перестрелки на шоссе - давняя традиция официалов и наркоторговцев. Что ни день, то палят

собственности" замешаны не сильно.

Само прохождение игры построено именно на выполнении квестов, предоставляемых воюющими сторонами. Основная сюжетная линия по спасению дочки зачастую требует от игрока денег на дачу взяток сильным мира сего и закупку достойного оружия и снаряжения, поэтому волей-неволей приходится искать денег на стороне, предлагая свои услуги по устранению проблем налево и направо. В поисках лишних песо заниматься придется почти всем, от вождения рейсового автобуса, до вертолетных атак на базы сиюминутного противника. Любая из фракций имеет своих врагов и хорошо заплатит за их уничтожение.

Но это все на словах выглядит так красиво. На деле все проще и скучнее. В Xenus нет какого-то режима "защиты от дураков", когда игрок убивает одного из ключевых персонажей или работодателей и в результате начинает искать обходные пути прохождения. Игра этих дураков просто игнорирует: любой из персонажей респавнится, как только вы немного отойдете от места преступления, и как ни в чем ни бывало продолжает сидеть себе спокойно и даже поговорит с главным героем, если отношения с этой фракцией не испоганены вконец. То же самое и с рядовым людом: стоит только отъехать от вражеской базы, как все ее вырезанное умелой рукой население моментально оживает. Ничего даже говорить по поводу такого "ролевого" подхода не хочу.

Зато оригинально

Предлагаемый Xenus'ом экшн для игрока даже среднего уровня особых проблем не доставляет. Меткость у врагов неахтецкая, так что достаточно не подпускать их близко, чтобы избежать каких-либо повреждений для себя. Трудности возникают, только когда сталкиваешься с группой противников посреди густого леса, и то трудности эти заключаются в том, чтобы засечь местоположение редисок, которые ругаются на тебя из кустов и честно предупреждают, что сейчас кинут гранату. Единственный раздражающий фактор во время перестрелок - внезапные бестолково-хаотичные перебежки врагов. Конечно, процесс эти выходки усложняют и удлиняют, но смотрятся дико: ну не может нормальное человеческое существо, только что присевшее на колено, вдруг рвануть резко в сторону, пару раз резко сменить направление бега, после чего снова присесть и тут же начать разряжать магазин в твою сторону.

Арсенал в игре хорош для экшна, но невелик для RPG и чисто функционален. Каждая фракция носится со своим любимым оружием: бандиты и мирные жители с револьверами, партизаны с АК, наркоторговцы с "Имбелами", правительство с M16. Сверх того имеется бесполезный нож; столь же бесполезен "Пустынный Орел", пусть даже и доступный в двойном варианте со стрельбой по-македонски; "Узи", который мало того, что встречается редко, так еще и нафиг не нужен с обилием полноценных автоматов. Бесшумное оружие вроде арбалета и пистолета ПСС отлично заменяется бесшумными патронами для оружия обычного.

Да и вообще, стоит только выполнить несколько миссий, и в магазине появляются два основных "убера", с которыми проходится вся последующая игра: Steyr AUG для ближних и средних дистанций и СВД для дальнего боя.

Почти любое оружие можно апгрейдить, если эту бредятину можно назвать апгрейдом. Поясняю: вместо человеческих приспособлений вроде установки оптики, компенсатора отдачи или более длинного ствола в игре имеются загадочные волшебные чУмаданчики, увеличивающие показатели оружия. Например, дальность стрельбы на несколько десятков метров. Допустим, с 300 до 350. Толку мне от этого? Я дальномером не оснащен, это раз, к тому же все равно на трехстах метрах уже не видать ничего. Или, скажем, скорострельность с 110 до 115. 110 и 115 чего? У автомата это никак не выстрелы в минуту. Апгрейд, увеличивающий магазин оружия, тоже ведет себя, по меньшей мере, странно: у M16, к примеру, четыре степени апгрейда будут давать 22, 24, 26 и 28 патронов в рожке соответственно. Где вы видели такие рожки? Что это за апгрейд "+10% к объему"?

Ко всем прочему визуально эти апгрейды на оружии никак не отображаются. Чтоб противника заранее не пугать.

Вези меня, лесной олень

Порулить в Xenus'е можно большим парком техники - машинами, катерами, самолетами, вертолетами и гусеничным транспортом. Но, боже мой! Даже мало-мальски достойного сравнения с так удачно вышедшим GTA: San Andreas у Xenus'a не выходит. Машины дви-

Инвентарь удобством не отличается - перетаскивать вещи приходится drag'n'drop'ом, да еще и поодиночке

Проселочные дороги в Колумбии по ухабистости не хуже отечественных

Утро на военной базе РТН-25

гаются с пластикой консервной банки, пущенной по рубероиду. О рессорах здесь не слышали в принципе, а намеки на законы физики в отношении массы и скорости начинают проявляться только на высоких скоростях, и то это именно намеки.

Первый полет на местном "йероплане" заставил умыться горючими слезами и воспоминаниями об авиационной школе Сан Андреаса. Местные самолеты не летают, они по воздуху "ездют". А про вертолет даже вспоминать без содрогания не хочу. Он в воздухе не висит, он в нем стоит.

Возвращаясь к машинам, хочу еще пару слов о реализЪме сказать. У машин простреливаются колеса (иногда это случается, даже если с нескольких метров палишь в лобовое стекло) и еще у них тратится бензин, так что перед выходом из транспортного средства нужно специальной кнопочкой выключать двигатель. Здорово. Ух ты. Прямо как в жизни. А зачем это нужно, если любая машина с выключенным мотором, даже старая развалюха, при нажатии клавиши "вперед" моментально стартует и быстро выходит на крейсерскую скорость? Зачем нужна приборная панель со спидометром и другими приборами, если из них работает только один тахометр (очень, очень полезная вещь в RPG)? А вы пробовали поспать в машине с включенным мотором? Восемь часов здорового сна, а бензина не уменьшается ни на грамм.

Хомо Советикус

Ладно, я - существо не столь уж требовательное, готов прощать игре большие и малые огрехи, если в ней есть правдоподобная атмосфера. Если в игровой мир хочется верить. И вот скажите мне, уважаемые разработчики, зачем надо было так прицельно гадить в душу и превращать захватывающее приключение в знойной стране Колумбии в передачу "Аншлаг, аншлаг" в ближнем Подмосковье? Вы же умные люди, вы такую красоту сваяли, зачем надо было снабжать ее совковыми стереотипами и шутками уровня плинтуса? Местные бандиты так "ботают по фене", что уши вянут. Бармен в баре шутит, что мол "Оболони" нету, только местное пиво. От речи главных персонажей за версту разит коверканными словечками, которая в ходу у нынешней не самой мозговитой прыщавой молодежи.

Мне двадцать пять, но я чувствую себя стариком на этом празднике жизни. У меня недавно родился сын. Когда ему будет двадцать, как Лизе, мне будет за сорок, как и ее отцу Майерсу. Но я уже сейчас не понимаю, почему в уста взрослого дядьки, коим является главный герой, вложены шутки пятнадцатилетнего оболтуса, который только и мечтает, как бы пронести на школьную дискотеку бутылку водки.

КПП, Майерс подкатывает на машине к шлагбауму и в ответ на требование показать документы заявляет с чистА мАсковским акцентом "Все в пАрЯтки, брАтвА, смАтрИтИ". Вы вообще в состоянии представить себе прослужившего десять лет в иностранном легионе сорокалетнего американца, говорящего нечто подобное в чужой дикой стране, куда он приехал с целью найти и спасти свою дочь? Я - нет, увольте.

Довершает разгром милая озвучка. Мне так и не довелось увидеть английский вариант игры, может там дело обстоит получше, но в русской версии царит полная анархия. Нет у нас пока хорошей мощной школы озвучивания, да и сомневаюсь, что "Руссобит-М" стал бы на нее тратиться, ежели б таковая имелась. В результате выслушивать во время игры приходится полную какофонию от косящей под Гоблина "крутой" речи главного героя до отвратительных кривляний псевдо-пьяного охранника, говорящего при этом "сладким" женственным голоском. От двухминутного монолога последнего, расписывающего поездку с неким Пупком, начинает просто тошнить.

Приходите после патча

В этой статье я еще постарался не трогать вагон и тележку напрямую мешающих игре мелких багов, которые встречаются на каждом шагу. Во-первых, это все равно, что пинать сапогом мертвого щенка, а, во-вторых, еще есть шанс, что их исправят. Поэтому Xenus заслуженно получает наш новый приз. Приходите после N-дцатого патча, уважаемые читатели, и будет вам с Xenus'ом счастье. Не раньше.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.1
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
Дизайн	7	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Area 51

Махмуд

ВЫБЕРИ СЕБЕ ЗОНУ

- Одержание?! А мертвяки почему?! Про мертвяков молчите? Потому что знать не знаете, что о них и думать, вот и кричите про всякое Одержание!
Аркадий и Борис Стругацкие. "Улитка на склоне"

Жанр FPS Издатель Midway Разработчик Midway Рекомендуется Pentium 4 1.4 МГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Mb
Количество дисков 3 CD Сайт www.area51-game.com

Инопланетяне часто посещали нас во всевозможных играх, и в подавляющем большинстве случаев пострадавшей стороной оказывались мы, земляне. И все было хорошо, все были рады, и бойцы с нечистью, и сами злобные элиены. Но ведь есть на земле место, где все идет по-другому. Это место находится далеко в пустыне, куда нога непосвященного не ступит даже при очень большом желании.

Так и хочется всадить очередь в эту ухмыляющуюся рожу. На смерть ведь посылает, паразит

Что осталось за кадром

Всему миру это место известно под коротким названием "Зона 51". Там обитают инопланетяне, там же американцы изучают чуждые технологии и внедряют их в жизнь. Одна из таких технологий в свое время утекла в Рэдмонд, в результате чего весь компьютерный мир мучается до сих пор. Но это уже другая история.

На самом деле процессом изучения чужаков заправляют "Иллюминаты", некая организация, постепенно превращающаяся в теневое правительство Земли. В "Зоне 51" люди и инопланетяне работали совместно в течение двадцати лет, создавая нечто смертоносное по имени Theta. Оно должно было стать оружием в каком-то там конфликте в далекой-далекой галактике. Доктор Крей, один из сотрудников лаборатории, понимает, что по окончании работы инопланетяне уничтожат Землю, и поэтому рискует жизнью, чтобы оповестить мир об опасности. Одновременно, чтобы посеять в Зоне панику, он выпускает на свободу вирус, над которым работал. Команда спецназа прибывает быстро, но связь с ней теряется. На помощь выслана еще одна группа специалистов по наведению шороха, в составе которой числится Этан Коул, наш самый главный герой. Поехали!

Их тоже можно убивать

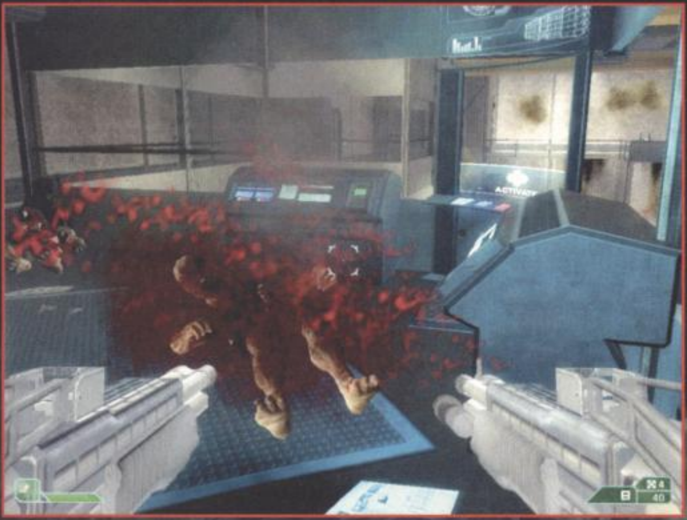
Заварушка начинается прямо с момента прибытия отряда на объект. Агенты "Иллюминаты" что-то там взрывают, и мы отправляемся на зачистку. После успешного завершения мероприятия отряд сажают в лифт и, брякнув в напутствие пару бодрящих слов, отправляют в сторону недр Земли. Вот тут и начинается веселье. Группа сразу попадает в самое пекло, инопланетяне прут изо всех щелей, только успевай отбиваться. Едва отразив одну атаку, мы сразу попадаем под пресс следующей волны. И так практически безостановочно, но продвинуться вперед все же удается. Постепенно, проникая в темные коридоры, мы все-таки находим пропавшую группу, но к тому моменту Коул остается в одиночестве, теряя одного за другим своих товарищей. Последнего, мгновенно мутирующего в чужака, он пристреливает из сострадания, но сам тоже попадает под раздачу.

Зараза, проникшая в кровь, превращает его в одного из монстров. И вот тут в действие вступает еще одна фича игры. Коул по каким-то причинам может контролировать себя, переходя из состояния монстра в человека и обратно. Это не мешает ему осознавать происходящее, более того, он еще и выполняет какие-то задачи. Доктор Крей, сообщает ему, что может избавить парня от гибели. Так что, вперед, дружище, мы и тебя вылечим!

В отличие от некоторых других игр, где задания известны уже перед началом боевых действий, здесь они, во-первых, мелкие, что-то типа "Коул, метнись-ка и притащи ключ, а то мы не пройдем в эту дверь", и поступают по мере продвижения по карте, а, во-вторых, они изначально обречены на успех. Братки, защищающие коридор, будут сражаться до скончания веков, пока ты шаришься по темным комна-

Первая попытка помешать нам войти. "В очередь, гады!"

И сами они такие противные, даже кровь у них зеленая. Все, как положено



Эх, за что я люблю эту пару шотганов, так это за их огневую мощь!

Я - монстр. И, кажется, пора обратиться к окулисту

там. Никто не погибнет, и вы все благополучно пройдете дальше.

Но цели здесь вторичны, главная задача - справиться с толпой беснующихся монстров, которые, к тому же, еще и вооружены. Продвинулись, зачистили комнату, пошли дальше, и так до посинения. Никаких тебе головоломок, все тупо и прямолинейно. Хотя, положа руку на сердце, именно этого от игры и ждешь с самого начала.

Из пушек по элиенам

Стрелять в Area 51 - это мука. Помните "Звездный десант", где бравые истребители жуков выпускали очередь за очередью, не целясь вообще? Вот точно такая же картина наблюдается и тут. Когда всаживаешь обойму в очередную бяку, внезапно возникшую на пути, о прицельной стрельбе можно забыть, так как автомат в руках ходит ходуном. Зона попадания увеличивается до размера очень крупного арбуза, и то, если цель неподалеку. Короткие очереди - не панацея, они лишь ненамного увеличивают возможность попадания, но при таком количестве атакующих вы быстро становитесь добычей. Так что просто жмите на гашетку, авось попадете. Благо боеприпасов хватает, они раскиданы везде.

Иногда игра делает подарок в виде второго автомата или шотгана. Тогда наш боец, как и полагается супергерою, берет в руки два ствола и начинает сеять двойную дозу смерти. Смотрится прикольно, особенно, когда двойной залп из шотганов мгновенно выносит очередного монстра.

Оружия в игре семь видов, начиная с пистолета, и заканчивая здоровой мезонной пушкой (экспериментальной разработкой) ну и гранатами, взрывающимися от попадания в любой живой организм. Не знаю, фича это такая, или же разработчики никогда не видели гранат.

Что попало в кадр

Избытком потрясающей графики игра не блещет, но в целом впечатление благоприятное. Впрочем, ничего сверхъестественного, как и полагается средненькому шутеру. Но местами даже можно остановиться и оглядеться по сторонам. Игра света и тени порой довольно удачна, но вот в некоторых местах все это ощутимо тормозит даже на среднем "тысячедвадцатьчетвертом" разрешении.

Но насколько неплох общий антураж, настолько же плохи детали, когда начинаешь в них вглядываться. Убогие текстурки, натянутые на людей и монстров, страшненькие модели различных девайсов - все это не настраивает на благодушный лад. Одни шприцы-аптечки в форме параллелепипеда с десятидюймовой иглой чего стоят, не говоря уже о других вещах, менее бросающихся в глаза. Хотя, по большому счету, если не быть таким буквоедом и не приглядываться к деталям (все равно монстров больше, чем чемоданчиков-микроскопов-шприцев), то можно пройти игру, ни разу не поморщившись.

Есть еще кое-что, заслуживающее если не восхищения (хотя такое тоже бывает), то, как минимум, уважения. К примеру, отлично исполненные ролики, прокручиваемые между некоторыми этапами. Причем часть из них сделана на движке игры, а часть отрендерена. Или же просто обычные слайд-шоу, с прекрасными картинками, мелькающими на экране под голос Дэвида Духовны, который озвучивает Коула. Здорово исполнено, выше всяких похвал. Голос человека, смертельно уставшего от постоянной борьбы за жизнь. Солдата, постепенно теряющего одного за другим своих друзей. Добавим к этому пальбу и вопли бойцов, осознающих, что они крепко попали, и получим впечатляющий звуковой фон, под который не стыдно и монстров пострелять.

Ху из мистер Коул?

Обычно из игр, эксплуатирующих широко известные факты, не выходит шедевра. Точно с таким же успехом Этана Коула можно было заставить штурмовать ракетные шахты, захваченные террористами. Правда, о шахтах нам известно не в пример меньше, чем о "Зоне 51".

Игра вышла перенасыщенной монстрами. Вы скажете: "А как же Тот-самый-Сэм?". Ответим. Там все выглядело очень органично, несмотря на безобразные по количеству и составу кучи разных уродов. Здесь же это просто толпы просто монстров, причем на мордах у них явно написано "Как я сюда попал?".

Ну а так... Не страшно. Не отталкивающе. Вполне ничего себе игрушка, способная продержать возле себя пару-тройку вечеров. И дать представление, наконец, что же на самом деле происходит в "Зоне 51".

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО 7.0
Графика	7 x 0.20	
Звук и музыка	7 x 0.10	
Дизайн, Управление	7 x 0.20	
Ценность для жанра	7 x 0.10	

Нормального оптического прицела не ждите. А этот - только для антуража, пользы от него никакой

Никита КАРЕЕВ

Берегись автомобиля!

I got another gang story to tell
Peep about how a black nigga was born in hell
And right then and there it's no hope
cause a nigga can't escape the gangs and the dope
Radio Los Santos. Compton's most wanted "Hood took me under"

Жанр Adventure/TPS/Racing **Издатель** Rockstar Games **Разработчик** Rockstar North **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта класса GF FX
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.rockstargames.com/sanandreas

Вряд ли заправский судья какого-нибудь из судов в штате, скажем, Калифорния знает, что такое Morrowind или даже Fallout. Да они даже DOOM 3 не знают. Зато есть некоторая (и немалая) вероятность того, что этот судья знает загадочную аббревиатуру GTA. Это кодовое имя преступника-рецидивиста. Никто не знает, сколько он загубил жизней, но все уверены, что немало. Кстати, смерть от голода за монитором тоже считается. Но чаще GTA убивает руками своих тайных адептов. Коварные школьники, заявляющиеся на физру со спортивной сумкой, полной свеженьких дробовиков. Или, скажем, психопаты-снайперы, отстреливающие из окна квартиры мирных прохожих. В суде они говорят, что хотели быть как Томми Версетти... или "как тот молчаливый чувак из Либерти Сити". Они просто жертвы. А в это время преступник безнаказанно разгуливает на свободе. И ищет новой крови, тех, кого он заманит в свой маленький пошлый мирок и развратит. Вчера он был в Майами, а сегодня будет в лос-анджелесском черном гетто. Бойтесь, бойтесь окончания этих летних каникул!

Вдвойне интереснее удирать от полиции на велосипеде!

Маленькая вселенная тьмы

Мир GTA:SA столь огромен, что поначалу в это даже не верится. Мы заглядываем в карту и с радостью утешаем себя, что территория не столь уж и велика. Утешаем до тех пор, пока не обнаруживаем кнопочку "Overview", показывающую территорию вымышленного штата целиком. В этот момент пациент обычно испытывает острый приступ уважения к труду, проделанному разработчиками. Такой "песочнице" позавидуют многие представители жанра RPG! При этом следы автоматической генерации ландшафта и им подобные фокусы черной магии отсутствуют как класс. Тут нет одинаковых кварталов и типовых сосновых рощ, и даже две одинаковые горки камней в пустыне найти не так уж просто. Впечатление от уникальности и неповторимости каждого элемента игрового мира многократно усиливается, когда осознаешь, что всю эту маленькую вселенную разработчики всецело и без условий отдают игроку. Это не четыре стены с бутафорскими задниками, которые мы видим в современных, блещущих графическим великолепием 3D-шутерах. Мир GTA:SA скромнее, гораздо скромнее, но ведь он "настоящий"! Тут нет мест, которые можно увидеть, но нельзя потрогать. Самая глубокая впадина на дне моря, самая высокая башня в городе и самая неприступная территория может быть всесторонне исследована, облазана, обпрыгана и объезжена. Когда попадаешь в мир GTA, мгновенно пробуждается чувство врожденного любопытства, на котором разработчики, хитрецы эдакие,

Пожарник, таксист, полицейский, сутенер, пилот... Да хоть бы и машинист электропоезда!

Всюду говорят, что вседозволенность в мире GTA приносит только вред обществу... А вы только подумайте, скольким экстремалам он спас жизнь, направив их бушующую энергию в свои виртуальные русла!

НЕДОБРОСОВЕСТНАЯ КОНКУРЕНЦИЯ

"Рокстаровцы" - ребята и так буйные, а если их еще и раззадорить, то добра и невинных шуток уж точно ждать не придется. Так, "жалкому подражателю" в лице True Crime выпала честь в унизительной форме украсить рекламные щиты в городе Los Santos. А Driv3r'у с его попытками поиздеваться над Томми Версетти вообще всыпали по первое число - едкий монолог про Таннера и некую контору Refractions услышит каждый, кто будет проходить игру.

По мановению рук дизайнеров Rockstar North название "True Crime" преобразовалось в "True Grime"("Настоящая грязь")

еще и умудряются успешно сыграть! Тут и там разложены многочисленные секреты: десятки дополнительных миссий, спрятанные в самых невообразимых местах оружие и ценные предметы, да даже просто интересные и любопытные вещи и объекты ландшафта. Обычно всевозможные "пасхальные яйца" в GTA находят на протяжении еще как минимум полугода после выхода игры, а список их занимает столько места, что его даже не так-то просто опубликовать в журнале. Показательно, что пока еще ни один из клонов-конкурентов не смог предложить что-то хотя бы приближающееся к такому мирку. Наверное, это то, что никогда нельзя отобразить на скриншоте. И великолепная Mafia, и неудачный True Crime с его "настоящим Лос-Анджелесом", и Driver, и приставочный Getaway, имея, конечно, свои уникальные плюсы, неумолимо вызывают привкус синтетической искусственности. Их мир - лишь декорация, муляж. Там нельзя просто сесть на мотоцикл, включить любимое радио и отправиться... да просто путешествовать. Поучаствовать в гонках, заехать в бар, чтобы поиграть в бильярд, потом добраться на поезде в деревню и попрыгать там с обрывов на горном велосипеде, а по дороге еще и найти несколько скрытых бонусов и сделать скриншоты головокружительных прыжков. При этом все заслуги тут же отражаются в обширной статистике, а к индикатору полного прохождения игры добавляется еще пара согревающих душу драгоценных процентов. Самое смешное (и, быть может, страшное?), что это не просто интересно, но даже сильно затягивает. Иногда думаешь: быть может, действительно сложно отойти от такой игры и спутать два мира? Если даже при такой графике реалистичность находится на потрясающей высоте.

Назад в Renderware

Renderware стар, что моя пыльная Voodoo 3. Вообще, по-хорошему, движок, созданный пять лет назад, уже просто не имеет шансов. Особенно, если создан он для платформы, располагающей всего 8 (!) мегабайтами оперативной памяти. Даже стенсильные тени от всего и вся и популярный эффект марева в жаркую погоду не спасают положения. Без преувеличения: на первый взгляд, игра выглядит страшно. Квадратные дома, серые, бесконечно повторяющиеся текстуры, люди без пальцев рук... Тихий ужас для обладателя хорошего компьютера. Но деваться некуда - пересиливаем врожденное чувство прекрасного и продолжаем играть. И - смешная штука - просто забываем о графике. Наверное, это тот редкий момент, когда полушуточный лозунг конца девяностых "Графика - не главное!" обретает реальное приложение. Графический движок страшен: он глючит и мигает текстурами, бесцеремонно уродует освещение, не успевает загрузить нормальные модели зданий и плюется полигонами. Но при этом поглощенный игровым процессом клиент даже не успевает махнуть на это дело рукой. Просто банально не замечает. Точнее, замечает, но лишь в те моменты, когда перед его глазами предстает картина живописного зака-

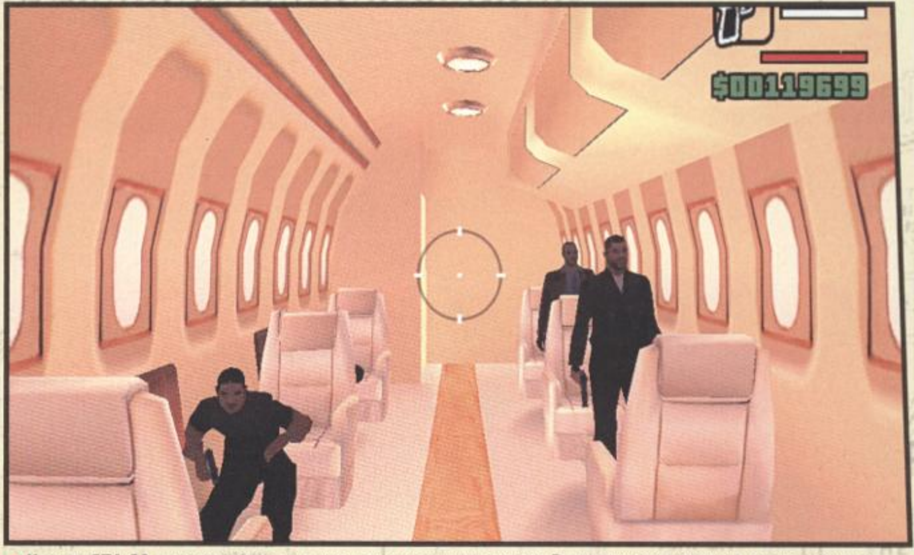
Улицы городов Сан Андреаса живут своей собственной жизнью. Иногда эта жизнь спокойная, а иногда не очень...

В фантазии разработчикам не откажешь! Разнообразие заданий не перестает радовать до самого конца игры. Отсутствие логики тоже

Grand Theft Auto: San Andreas

НЕДОБРОСОВЕСТНАЯ КОНКУРЕНЦИЯ

Оказывается хулиганская натура разработчиков простирается намного дальше пропитавшего ее кровавого беспредела. Не прошло и недели с момента выхода GTA: SA, как народные умельцы раскопали в ней секретный режим... как бы это преподнести... интимных взаимоотношений со своей подружкой. Скрытые от любопытных глаз процессы можно легко вывести наружу поставив специальный патч, так называемый "Coffee Mod" (название пошло от того, что официально в игре апофеозом отношений со своей пассией считается приглашение героя в ее дом, на "чашечку кофе"). По этическим соображениям никакого доказательства функционирования данного мода не прилагается.



Иногда GTA:SA предстает перед нами в неожиданном ракурсе. Выглядит это, конечно, жутковато, но здорово разнообразит игровой процесс

Игра ухитряется демонстрировать соответствие рейтингу "M", даже когда вы просто тихо и мирно разгуливаете по карте... и вдруг решаете зайти в неприметный с виду магазинчик

та или когда летишь на огромной скорости на высоте, еще не раскрыв парашют, а под ногами - весь город. Никто не обращает внимание на серый тоннель (когда ты едешь по шпалам на мотоцикле, а из-за поворота, из темноты навстречу несется ревущий состав) или на куцые убранства банка (когда полиция орет с улицы "Выходи! Мы все равно тебя убьем!"), но всегда замечаешь, когда предстают перед глазами масштабы, какие навряд ли встретишь даже в Far Cry.

Думается, что самое больное место движка все же не графика, а AI, который по-прежнему странноват и страдает приступами идиотии. В сельской местности погоду на дорогах делают дедки-трактористы, которые умудряются ехать столь медленно, что за ними тянется бесконечный хвост массовых аварий. Полицейские в городе зачастую ведут себя так, что наши друзья Тенпенни и Паласки выглядят просто ангелами: их коллегам ничего не стоит сначала врезаться в машину мирного гражданина, а затем еще и вытащить беднягу из-за руля и бесцеремонно пристрелить прямо на глазах у многочисленной толпы. А пешие участники дорожного движение почему-то в подавляющем большинстве случаев прыгают не от машины, а под машину. Но самое удручающее - это, конечно, сбой в системе нахождения пути, заставляющий того или иного субъекта бесконечно бежать в стену, а то и просто нарезать круги на ровном месте. Особенно злит, когда подобные аварии напрямую влияют на исход выполнения того или иного задания. Неприятно, знаете ли, провалить все дело только из-за того, что какой-то безумный полисмен решил намотаться на колесо вашего седана. AI "напарников" (читай "членов банды") заставляет отказаться от этой игровой фичи раз и навсегда - обычно никто из них даже не способен нормально добраться до места действия.

Звук - это радио, радио - это звук. GTA не была бы собой без россыпи разнообразных радиостанций на любой вкус. Саундтрек на этот раз получился хоть и с уклоном в рэп, но все же достаточно разнообразный. Radio Los Santos крутит такое, что у неподготовленных товарищей уши вянут. В то же время K Rose вещает кантри, а Radio X и K DST стараются угодить любителям рок-музыки. CSR 103.9 специализируется на R&B, SF-UR - на хаусе, а Playback FM на хип-хопе. Изюминка серии - "разговорное" радио WCRT. Новости, интервью, передачи для садоводов - вот амплуа этой радиостанции. Главное - от смеха в кювет не заехать. Если же говорить об исполнителях, то в саундтреках станций можно встретить Ozzy Osborne, Depeche Mode, Rage Against The Machine, 2Pac и других.

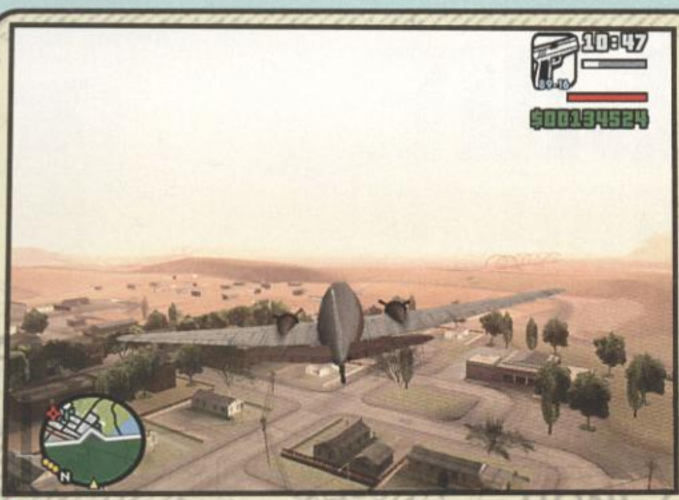
Потому что мы - банда!

На этот раз "рокстаровцы" крайне серьезно подошли к "одушевленной" составляющей игры. Редко когда удается в одном месте встретить столько разнообразных и тщательнейшим образом проработанных героев. Каждый персонаж запоминается и узнается даже по голосу. Объединив усилия, сценаристы и голливудские актеры класса "A" смогли вдохнуть в героев игры жизнь. Самуэль Джексон в роли продажного офицера Тенпенни уже одной свой интонацией вызывает неприязнь и желание прокатить его под бензобаком. Рэпер Янг Малай делает главного героя Карла Джонсона правдоподобным, живым и эмоциональным персонажем. Ну а таких личностей, как психованную Каталину и наркомана-хиппи The Truth в исполнении Питера Фонды, невозможно забыть вовсе. После всего этого пиршества образов невольно возникает вопрос. Как же так получается? Почему в GTA звезды кино отрабатывают как в блокбастере, а в том же Driv3r столпы голливудского кинематографа едва приблизились к уровню школьной самодеятельности? Видимо, не только и не столько в том дело, кто озвучивает героев, но и в том, как эти герои написаны сами по себе. Диалоги персонажей GTA:SA приятно даже просто читать, а с такой озвучкой они слушаются не ху-

О крутизне нечего и думать без клевой наколки!

Мотоциклы по-прежнему вне конкуренции для городских прогулок

Grand Theft Auto: San Andreas



Летний парк был расширен в разы. Пилотируя реактивный самолет, со слезами на глазах вспоминаешь многие часы, проведенные за штурвалом Dodo

Каждый волен играть в бильярд, сколько хочет и... как умеет

же, чем в самом настоящем высокобюджетном кинофильме.

Но сюжетные персонажи - это далеко не все, что есть в игре. В GTA:SA вообще всему "человеческому" уделено много внимания. Главный герой теперь не только говорит, но и обзавелся рядом важных жизненных показателей. В этом отношении игра даже начинает напоминать пресловутую The Sims (уж не знаю даже, хорошо это или плохо). Например, Карл может испытывать голод - и тогда его надо кормить в фастфуде. С другой стороны, после фастфуда легко потерять форму - нужно сходить в спортзал. Мышцы-мышцами, но и приодеться надо - тогда ваш путь лежит в магазин одежды. А потом к парикмахеру. Или татуировщику. А на велосипеде, знаете ли, надо уметь кататься. Как и на машине. Как и стрелять из автомата. И из пистолета. Стоит ли упоминать про пилотирование реактивного самолета? Признаться, в начале от всего этого голова идет кругом: кажется, что разработчики напичкали игру абсолютными излишествами. Апофеоз наступает тогда, когда нам предлагается поухаживать за девушкой. В этот момент волосатые уши The Sims настолько сильно вылезают из-за монитора, что некоторые могут не выдержать и убежать в неконтролируемой истерике. Однако потом выясняется, что все эти элементы в основном носят факультативный характер. Уж не знаю: то ли их в качестве эксперимента добавили, то ли не доделали, то ли не хотели злить игроков. В любом случае про некоторые навыки своего протагониста вы можете и вовсе не узнать, а другие хоть и изменяются, но не сильно влияют на игровой процесс. Действительно, бегаете ли вы 10 метров или 15 - не так уж и важно. И перезнакомиться со всеми девушками Сан Андреаса тоже вовсе не обязательно. Как и никто вас не заставляет сколачивать банду. Хотя в паре миссий кое-какие качества потребуются. Так что не сильно злитесь на Вузи, когда он, вместо выдачи нового задания, отправит вас тренироваться в подводном плавании в грязный канал города Сан Фьерро.

Боевой вертолет, как и в GTA:VC, является отличным инструментом в руках Беззакония

"Talking bout the ghetto... funky funky ghetto"

Само по себе родное Карлу гетто - лишь малый клочок территории на карте Сан Андреаса. Несколько десятков домов, пара обшарпанных улиц и жадно глотающие пиво подростки во дворе. Но куда бы CJ не поехал, насколько далеко не убежал бы с родной земли, злой дух гетто все время следует за ним. На радиоволне по-прежнему звучит хардкорный рэп от Radio Los Santos, а Тенпенни и Паласки ухитряются найти Карла и заставить его заниматься грязной работой, где бы тот ни находился и что бы ни делал. San Andreas получилась, наверное, самой злой игрой из всей серии. И самой серьезной. На зарубежных форумах многие жалуются на зашкаливающее количество матерной речи в диалогах, находятся и те, кто уже начинает усматривать разжигание межнациональной розни. Значок рейтинга "M" еле-еле умещается на коробке: Blood and Gore, Intense Violence, Strong Language, Strong Sexual Content, Use of Drugs (сравните с обычным серым списком: new 3D engine, advanced AI, 25 levels, 64-bit sound... - и вы поймете, почему эта игра популярна). Но отрадно, что в отличие от тех же Running with Scissors "рокстаровцы" смогли не только бросить дерзкий вызов общественности, но и донести его в более-менее культурной и осмысленной форме. Так, чтобы человеку было понятно, зачем это все и про что. Это уже не обгаженная дверь в подъезде, а скорее тыкнутая непосредственно под нос обывателю фига. Не пьянящая свобода бутафорского анархизма, а отрезвляющее зеркало действительности окружающего мира.

Про будущее GTA пока что можно сказать только одно: оно будет. Всенепременно будет, потому что еще никто не осмелился выкинуть курицу, несущую *такие* золотые яйца. Но вот каким именно оно будет, это будущее? Очевидно, что в нынешнем виде, в обертке движка Renderware и с доведенным до совершенства геймплеем почти что пятилетней давности, игра себя дожала. Даже карта в SA столь велика, что многие уже начинают ставить это в недостаток. А ведь когда-то просили, требовали: больше, еще больше! Тем не менее, большая карта и RPG-элементы, а также бешеная популярность недвусмысленно намекают, что из GTA могла бы получиться добротнейшая MMORPG. Все-таки шумиха вокруг мультиплеера и самодельные решения в этой области должны бы уже оказать определенное воздействие на разработчиков, направив их старания в нужное русло. С другой стороны, "рокстаровцы" назло всем могут пойти и в абсолютно другом направлении - использовать силу и мощь консолей нового поколения и создать мир непревзойденной детализации и безграничных возможностей. Кто знает? Нам остается лишь ждать и в часы досуга наматывать тысячи километров по Сан Андреасу в поиске приносящих счастье подков. И тогда счастливое будущее от нас не уйдет, клянусь своей окровавльненной битой!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	10	x 0,40	ИТОГО 9.2
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	10	x 0,10	
Дизайн	10	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

Андрей ЩУР

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ВОЙНА

Кроме жутковатого вида, в этих молодцах было что-то еще. Не дай Бог связаться с такой компанией. Опасны, и весьма, но почему - сразу и не поймешь. В гостях ощущались такое спокойствие и такая невозмутимая собранность, что командиру эсминца было не по себе.
Алистер Маклин. "Пушки острова Наварон"

Жанр Сетевой FPS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Digital Illusions **Рекомендуется** Pentium 4 2,4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 256 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.eagames.com/official/battlefield/battlefield2/us/home.jsp

Когда никому не известная компания Digital Illusions неожиданно выстрелила своим хитом Battlefield 1942, это было нечто вроде удара большим кузнечным молотом по сформировавшимся законам жанра. Одиночная кампания для шутера? Долой, только мультиплеер. Сюжет? К черту, главное - отточенность игрового баланса. Хитросплетение архитектуры уровней? На фиг, пойдем другим путем, создадим огромные пространства с настоящими горами и долинами. Человек против человека? Не смешите! Машина против машины!

Что самое неожиданное, полученная абракадабра отлично работала, затягивая игроков на поля сражений, заполненные ревом проносящихся над головой самолетов, лязганьем гусениц прущих на вражеские позиции танков и многоголосым стаккато палящих друг по другу игроков.

Затем был Battlefield: Vietnam. Наполовину полноценная игра, по сути, лишь добавляющая к первоначальной концепции новый театр действий да вертолеты как очередной фактор геймплея, выжимая при этом последние графические возможности из старого движка.

И вот дошло дело и до настоящей второй части. Digital Illusions - уже не группа энтузиастов, а маститая команда под крылом у супергиганта Electronic Arts. Вроде бы самое время остепениться и начинать штамповать однояйцевые ежегодные бэттлфилды в духе симуляторов FIFA 200X. А вот надо же, раскочегарились, выдали. Переосмыслили, переделали, перекрасили, побелили, добавили полигонов и удивили: Battlefield 2 оказался прямым продолжением традиций предшественников, но при этом эффект самой сути игры поменялся в корне. Отныне это больше не мультиплеерный шутер 32 на 32. Это война.

На земле, в небесах и на море

Сеттинг Battlefield 2 - наше с вами ближайшее будущее. Максимум, лет десять вперед. Основных действующих сторон три: Соединенные Штаты как оплот мировой демократии; конгломерат арабских стран MEC; и PLA, People Liberation Army, другими словами, доросший до состояния супердержавы Китай. Сюжета, как такового, опять нет, но, что весьма интересно, США в Battlefield 2 выступает в роли агрессора. На 2/3 из карт американцы атакуют, причем борьба идет либо США против MEC, либо США против PLA: между собой арабы и китайцы не воюют.

Полей сражений, то есть карт, в игре двенадцать. Но не "всего", а "целых", потому что каждая из них - произведение искусства, полотнище, потрясающее и детализацией, и размерами. Если вы помните, карты первого Battlefield'а в большинстве своем выглядели пустовато. Домик здесь, окоп там, а между ними - бесконечная равнина, преодолевать которую пешкарусом было крайне утомительно. Имеются большие открытые пространства и в Battlefield 2, но здесь они использованы, прежде всего, для выделения ключевых точек на карте. Если по легенде в этом месте располагается форпост одной из воюющих сторон, вполне разумно, что находится он на пригорке, а вокруг него существует некоторое количество "лысой" территории, чтобы противнику сложнее атаковать было. Но такие "проплешины" отлично

Группа совершает вылазку на авианосец - центральную базу американцев

Иконками рядом с оружием класса помечены особенности снаряжения

Флаг захвачен. На винтовку не смотрите, я ее у вражеского медика своровал

Класс: SpecOps
Снаряжение: Автомат, взрывчатка С4

Спецназовцы - выбор самых хитрых игроков. Ведь прямая обязанность диверсанта в Battlefield 2: подрыв вражеской артиллерии, радара и штабного вагончика, которые располагаются далеко за линией фронта на главной базе противника. И добраться туда живым - задача не из легких.

Кроме того, умный спецназовец является серьезной угрозой для любой вражеской наземной техники. Чуть только танк или бронетранспортер отвернул башню в сторону, спецназ уже рядом, лепит С4 к борту, отскакивает и подрывает. Как вариант: раскидав взрывчатку по земле устраивает вражьим колымагам пакости, не хуже инженера с его минами.

Класс: Sniper
Снаряжение: Снайперская винтовка, противопехотные мины

Снайпинг - работа неблагодарная, да еще и в тяжелых условиях. Во-первых, нужно уметь находить неприметные места, где тебя враги замечать не будут. Развалины, крыши домов, теничек от пальм - где окружение "пестрит" или плохо освещено, "мохнатый" спецкостюм снайпера почти незаметен. Во-вторых, приходится учиться бить на упреждение, ведь враги находятся далеко и на месте сидят редко. В-третьих, соображающий снайпер свою нычку обставит загодя минами. Друг предупреждающий знак заметит, а врагу сюрприз будет. Первое правило снайпера: залез на крышу - поставь у лестницы мину, чтоб никто не побеспокоил.

Класс: Assault
Снаряжение: Автомат с подствольным гранатометом, дымовые шашки

Он - никто и он - все. Он не умеет лечиться и чинить технику, его подствольник слаб против бронированной техники, но именно штурмовик возглавляет пешую атаку на позиции противника. Потому что только он несет с собой бесполезные на первый взгляд дымовые гранаты. Но бесполезные именно на первый взгляд, пока появившееся ниоткуда поле густого дыма не скроет от вас наступающего врага, или пока над чистым полем перед неприступным бастионом противника не возникнет спасительное облако серого цвета. Прикрывайте штурмовика, помогайте ему, и он приведет вас к победе.

сочетаются с огромным количеством объектов, превращающих каждую карту в невероятно проработанный мирок. Глубину его продуманности начинаешь понимать с восемьдесят девятого раунда, когда случайно замечаешь другого игрока, только что использовавшего вон ту насыпь и вон то здание, чтобы незаметно подобраться к вражеской базе. После чего на сто пятнадцатом раунде игры просекаешь, что вон те бесполезные развалины в стороне от основного поля боя на самом деле отличное логово, чтобы поснайперствовать. И на сто шестнадцатом раунде ты действительно там снайпера находишь. Вражеского.

Все дело в пузырьках

Каждый кусочек карты, даже небольшой, обещает изрядное веселье, если столкнуться на нем с противником. Несколько домов, улочка, разъезд. Подбегаешь с одной стороны, замечая, как у дальнего здания мелькнула пятнистая униформа неприятеля. Игра превращается в Counter-Strike, а ты оказываешься на de_dust2: заборы, здания, улочки, переходы - все отлично подходит для небольшого дефматча. Но одновременно эта же группа зданий является лишь одним из эпизодов огромного панно всей битвы.

Такой отличный эффект достигается благодаря гениальному подходу к построению карт. Они масштабируются. То есть все двенадцать карт поставляются в трех экземплярах: на 16, 32 и 64 человека. Точнее, не так: в разных режимах используется разное количество игровой территории карты. При игре шестнадцати человек на карте доступно только около 30-40% игровой площади в ее центре. Соответственно, количество боевой техники ограничено, доступных захвату флагов не больше 4-5, а в перестрелках участвуют единицы.

В варианте с 32 игроками в ход идет уже 70-80% карты, количество флагов, т.е. опорных точек возрастает до 7-9, начинают спавниться танки, самолеты и вертолеты.

Ну а в полномасштабном варианте доступно все: и вся карта, и тяжелая техника, и флаги.

Боевое построение

Система проведения матчей-раундов в Battlefield 2 мало чем отличается от предшественников. Точно так же в начале у каждой из команд есть некоторое количество очков, которые снимаются за респавн игроков и малое количество захваченных флагов. Задача матча: захватывать побольше флагов и почаще уничтожать солдат противника, чтобы свести очки чужой команды на нет. Начальные условия (количество очков и изначально захваченных флагов) на каждой из карт разнится, но принцип игры везде одинаков.

Командный экран. Сначала сканируем местность, потом задаем артобстрел по скоплению противника

Два танка + вертолет поддержки = массированная атака вражеского флага

Джипам с пехотой выдвигаться лучше за БТРами

Класс: Support
Снаряжение: Пулемет, коробки с патронами

Пусть у пулемета сильный разброс и он не годится для перестрелок на большом расстоянии. Пусть. Зато если добравшийся до вражеской базы пулеметчик ляжет и начнет прикрывать один из ее входов-выходов, больше оттуда никто плохой не выйдет. Просто не успеет. В ближнем бою пулемет тоже хорош: пока все остальные пытаются спрятаться и перезарядиться, пулеметчик смело шагает вперед, щедро рассыпая смертоносные подарки налево и направо. Ну а если в отряде кто вдруг без патронов остался, снова пулеметчик выручит: у него боеприпасов, что гуталина у кота Матроскина - всем раздаст и еще останется.

Класс: Engineer
Снаряжение: Шотган, гаечный ключ, противотанковые мины

Техника все любят, но тихо ненавидят. Кто выручает, когда у танка осталось полтора хита? Кто восстанавливает артиллерию и постройки на главной базе, ругая последними словами проделки вражеских спецназовцев? Кто минирует подходы к базе, не давая ни одной колесно-гусеничной сволочи ни единого шанса подобраться к флагу? Этим готов заниматься только инженер. Бедняга, за свою работу он получает одни лишь шишки: пока он самоотверженно крутит своим волшебным ключом, восстанавливая технику, половина врагов открывает по нему яростный огонь. А на старательно разложенные им мины чаще всего наезжают свои же товарищи, сослепу или из-за большой скорости не заметив предупреждающий знак. И ведь потом еще несправедливо наказывают за teamkill.

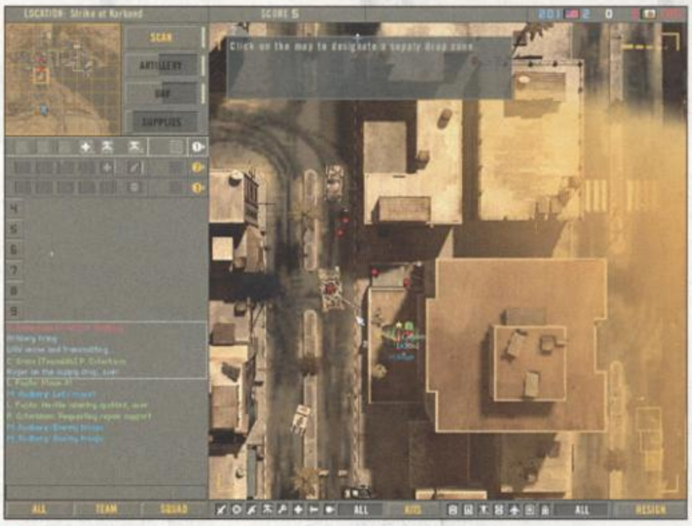
Класс: Medic
Снаряжение: Автомат, аптечка, дефибриллятор

Житие медика раздольно. Оружием не обижен, в нападении хорош, если подранили - тут же вылечиться может, дайте только затаиться на несколько секунд. В команде уважаем: при защите флага грамотный медик не только аптечки вдоль линии обороны раскидает, но и к каждому больному подскочит, здоровье выправит и дальше побежит. Имеет склонность к некромантии: при помощи своего дефибриллятора-электрошокера способен возвращать к жизни павших солдат. Если видите наступающего в пешем порядке противника, первым делом выносите мечущуюся среди мертвых тел деловитую фигурку с большим рюкзаком. А еще лучше - задавите танком и остановитесь, чтобы никто другой подобрать набор медика и продолжить его святое\гнусное (как посмотреть) дело не смог.

Игроки могут респавниться возле любого из захваченных флагов, выбрав один из семи доступных классов солдат. Класс предопределяет тактику поведения игрока на поле боя: снайперы становятся одиночками, инженеры стараются быть поближе к технике, штурмовики бегут захватывать вражеские позиции и т.п.

Между одинаковыми классами разных воюющих сторон разницы практически нет, кроме некоторых нюансов вооружения. К примеру, у M16 американского штурмовика режимы допускают только стрельбу одиночными и очередями по три, в то время как у АК-101 араба селектор позволяет вести полный автоматический огонь.

Вообще оружейный баланс выглядит следующим образом. Американская сторона использует оружие и технику собственного производства - вариации M16, "Хаммеры", вертолеты SeaHawk и Cobra, самолеты F-15 и F-18. Арабская сторона целиком и полностью оснащена изделиями российского ВПК: АК-101, вездеход "Водник", Т-90, "Тунгуска", Ми-28, МиГ-29 и Су-34. Китайцы тоже пытаются воевать своим оружием, но у них это не очень получается, поэтому, если чего не хватает, используют европейскую технику. Так, к примеру, большинство классов китайских бойцов пользуются вариантами семейства винтовок "Тип-95", но штурмовик все равно бегает с АК-47, оснащенным ГП-25, поскольку своей программы по подствольным гранатометам у китаез еще нет.



Командный экран. То же самое место при ближайшем рассмотрении

Класс: Anti-Tank
Снаряжение: Пистолет-пулемет, противотанковый гранатомет

Ничто так не раздражает владельца танка или бронетранспортера, как визг системы, предупреждающей о нацеленном гранатомете. И вроде бы не так уж это страшно, от одной реактивной гранаты ни один целехонький бронированный мастодонт не помирал. Да только где ж на поле боя целую технику-то взять? Хрясть, и взрыв по левому борту. Разворачиваешь башню - никого. И тут же сзади бамс! Полжизни танка как не бывало. А вокруг только домики с заборчиками, да камни с деревцами. Где спрятался, гад? Вылезай! Не хочет. И правильно делает. За камешек юрк, гранатомет перезарядил, на секунду высунулся, шандарахнул по броне и снова в кусты. Так и живет, так и живет...

Вас понял, прием

Но на самом деле все вышесказанное - мишура, фантик, красивая обертка. Самое интересное в Battlefield 2 - это не графика, не сеттинг и даже не детализация карт. Это система управления. Взамен бестолкового броуновского движения и хаотичных нападений на вражеские флаги пришло четкое планирование и стройная иерархия подчинения.

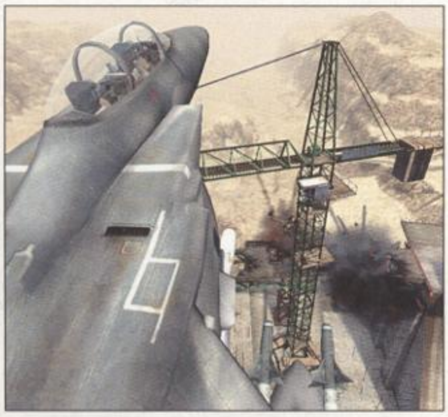
Внутри команд появилось разбиение на отдельные группы числом до шести человек. Каждая такая группа является цельной боевой единицей, с лидером во главе. Лидер не только может отдавать приказы, кликнув на карте мышкой и распорядившись "захватить" или "удерживать". Лидер также является дополнительной точкой респавна для своих подчиненных. Таким образом, когда группа штурмует вражеский флаг, оставшийся чуть в стороне капитан отряда дает скопытившимся напарникам возможность возродиться тут же, не тратя время на перебежку к месту боя от какого-нибудь из дружественных флагов.

Над лидерами групп стоит командир команды. Это отдельный игрок,

Меню командира группы позволяет отдавать приказы и без использования карты

который (если это правильный командир) сам по полю боя не бегает, а сидит где-нибудь в укромном месте и с помощью карты управляет действиями групп. Кроме этого, у командира есть три особых функции. Первое, время от времени он может скидывать в любую точку карты ящик с припасами, который лечит, чинит и восстанавливает боезапас всякому, кто оказывается поблизости - очень полезная штука при обороне форпоста. Второе, можно помечать на карте зону, в которой в течение определенного времени будет работать локатор, показывающий местоположение врагов. И третье, указывать точки для ударов артиллерии (в Battlefield 2 артиллерия стала автоматической, пушки стреляют сами).

Но даже не в этом вся соль игры. Соль, перец и другие специи в... общении. В Battlefield 2 работает встроенная система, позволяющая через микрофон разговаривать по двум каналам связи: с напарниками в группе и, если вы являетесь капитаном группы, отдельно общаться с главным командиром команды.



И вот тут начинается песня. Не многие игроки привыкли к программкам вроде TeamSpeak или Ventrilo, и Battlefield 2 в этом плане становится почти откровением: во время боя нажал на кнопку, сказал фразу, тут же народ в отряде на это среагировал. Вроде мелочь, но она в корне меняет ощущение от игры. Твоя группа становится сплоченным механизмом: один "пасет" на базе БТР, в то время как остальные выдвигаются к указанному командиром вражескому флагу. Вдруг кто-то засекает вражеский танк, тут же всем сообщает и заодно подсвечивает его на карте специальной опцией, появившейся в Battlefield 2. Антитанк всаживает в него ракету, остальные прячутся, спецназ незаметно оббегает технику справа за холмом, чтобы подорвать взрывчаткой - и все это под непрерывный диалог в эфире. Ощущения от слаженной работы непередаваемые. После этого играть за команду просто так, вне группы, становится откровенно скучно, неинтересно.

И кабель потолще

Цена счастья - коннект. В опциях Battlefield 2 прямо указана альтернатива выбора скорости вашего подключения: либо это DSL 256 кбит/сек и выше, либо T1 LAN. И, судя по ощущениям от Battlefield 2, со скоростью передачи данных меньше 20 килобайтов в секунду играть становится проблематично. Конечно, половину трафика жрут именно переговоры по радио, и есть варианты серверов без его использования, которые работают гораздо быстрее. Но это все равно, что взять и выкинуть треть игры. Так что, увы, если вы не в состоянии по каким-либо причинам обеспечить себя достойным интернет-соединением, остается только вариант с игровым клубом.

Пижонский снимок в анфас. Обычно времени осматривать себя разными камерами со всех сторон просто нет

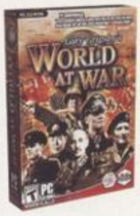
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0,40	ИТОГО 9.0
Графика	9 x 0,20	
Звук и музыка	9 x 0,10	
Дизайн	9 x 0,20	
Ценность для жанра	9 x 0,10	

Gary Grigsby's World at War

ОДНА ГРУСТНАЯ ИСТОРИЯ

Андрей "Pirx" АЛАЕВ



Война - такое же наказание тому, ктоего исполняет, как и тому, кто от него страдает.
Т. Джефферсон

Жанр Wargame **Издатель** Matrix Games **Разработчик** 2 by 3 games **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 1 Гб RAM **Сайт** www.worldatwaronline.com

"История сослагательного наклонения не знает", - фраза сколь избитая, столь и верная. Я больше скажу: сослагательное наклонение суть банальное изобретение человеческого разума, одна из возможностей уйти от реальности. Розовые мечтания. Античность в работах Серова.

И тем не менее, разум наш человеческий цепляется за эту занозу. Очень часто: и в воспоминаниях о давнем прошлом, и о совсем недавнем. Вот и сейчас: Gary Grigsby's World at War (который мы в дальнейшем для краткости будем называть World at War) вызывает все те же чувства. Если бы он вышел несколько лет назад, или, допустим, замечательная компания Paradox Interactive не создала Hearts of Iron (и особенно ее сиквел, свежий и сверкающе прекрасный HoI II), то играли бы мы сейчас в WaW не переставая и даже местами оргазмируя. Не секрет ведь, что глобальные стратегические игры по Второй мировой редки, как лошади Пржевальского, да и особенным качеством, увы, не отличаются (хотя и в бывшей настолке Third Reich, и в High Command были здравые мысли и интересные ходы). Игрок был готов на безрыбье затискать от радости любого случайно проплывающего мимо рака - ситуация, едва ли не хуже той, в которой оказались RPG'шники в середине 90х.

Так вот, слон был бы замечательный, просто "покупайте-наших-слонов" слон. Глобальный, учитывающий массу факторов, походовый, с научными разработками, производством и другими официальными лицами. Но увы: стоит вспомнить, что вчера ты играл в Hearts of Iron II, и ты понимаешь - Гари Григсби, гуру варгеймов, обладатель неофициального звания Hexmaster и вообще человек, который создавал этот жанр на PC, сотворил не то. Получился совсем не слон, а какой-то странный гибрид с мухой. Размером с крупную овчарку или там ризеншнауцера, а внешний вид предлагаю вам домыслить самостоятельно.

Сначала о позитивном. 2 by 3 Games и Григсби в частности сделали огромный шаг вперед в деле распространения варгеймерских идей в массах. Они впервые на моей памяти склепали интерактивный туториал к своей игре, хотя именно в WaW наличие обучалки не критично. Интерфейс World at War несколько перегружен, да и вообще игра относится к классу "easy to learn, hard to master", так что, в принципе, прогнать инструктаж стоит.

Собственно, туториалом и ограничиваются положительные впечатления от игры. Уже в процессе обучения вы понимаете ряд нелицеприятных фактов.

Прежде всего, в глаза бросается графика. Визуальные роскошества никогда не были сильной стороной Григсби и компании (кстати, если кто не помнит, то компанию Григсби в 2 by 3 вообще и в разработке World at War в частности составил второй живой миф PC-варгейминга Кейт Брорс), но War in the Pacific была сделана весьма достойно и внешне вполне привлекательно. Тут же разнообразные интерфейсные детали отрисованы крайне прилично и стилизованы под материалы к настольной игре, но основной экран, так сказать, лицо игры... Брр... Ну, ладно, допустим не откровенный "брр", но очень маловразумительное получается лицо. Графика же так называемого "боевого режима" вообще ниже всякой критики и вызывает разве что смех.

На общее недоумение от графической составляющей накладывается и не очень вразумительная концепция самой игры. Ну, то, что весь мир разбит на провинции, нам привычно. Однако создается впечатление, что авторы взяли уж слишком крутой масштабчик. Во Франции и Германии провинций три, в Англии - две, большинство европейских стран довольствуются одной, а Бельгия, Голландия и Люксембург вообще свалены в один регион. Более или менее вольготно себя чувствуют только СССР, США и, отчасти, Китай.

Допустим это такой масштаб, который нам, приученным Hearts of Iron к изрядной детализации, непривычен. Допустим, что один юнит обозначает не дивизию, а, судя по всему, корпус или армию. Я готов поверить: один танк - один танковый корпус, один пехотинец - один пехотный, одна пушка... стоп. Отдельные артиллерийские корпуса, да еще в таком количестве? Зенитные корпуса? Я, наверное, что-то не совсем понимаю суть происходящего.

Постепенно концепция автора вырисовывается все четче. То, что он сделал, более всего напоминает компьютерную версию настольной игры. Игры, безусловно, куда более сложной, чем "Риск" или Axis & Allies (которые, по сути своей, от "Риска" никуда и не ушли), но все-таки настольной, с огромной долей настольных условностей вроде тех же видов юнитов. И ведь это еще не все: Григсби совершенно откровенно показывает, что "бой", во время которого страшные спрайтовые солдатики метают друг в друга кошмарные спецэффекты, которых и Диггер бы испугался, так вот, этот ужасный бой - просто несколько бросков костей. Танки кидают кости получше, ополченцы - похуже. Офигеть.

Производство сделано крайне прямолинейно, хотя и не слишком интересно. Экономическая система, в отличие от военной, немного запутана, но, в принципе, понятна и логична. Вот когда дело доходит до дипломатии и связанных с ней концепций, начинаются какие-то страшные и непонятные вещи.

Ну, во-первых, дипломатии фактически нет. Игра стартует самое раннее - весной 1940 года, по окончании Странной войны, причем предполагается, что все альянсы уже сложились. С одной стороны - Герма-

Управление производством я отдал компьютеру, и он за каким-то дьяволом решил заложить авианосец

Gary Grigsby's World at War

Освобождение Белоруссии. Это было нетрудно: AI ведет себя прилично первый ход, максимум два, следуя заданной дебютной программе. Дальше шансов у него немного даже при игре за союзников

Германии уже немного осталось, а вот Япония еще потрепыхается

Дипломатия немудреная: либо война уже идет, либо скоро начнется

ния и Япония (Италия рассматривается как часть Рейха, а слабость ее сухопутной армии отражает тот факт, что ее пехота составлена из ополченцев. То же, кстати, касается и южноевропейских сателлитов Германии - Венгрии и Румынии - и приводит к необходимости задействовать немецкие войска для операций в Югославии и Греции). С другой - СССР, союзники (Англия, США и иногда Франция, причем все вместе в одной песочнице) и Китай. Играть можно за любую из пяти сторон, и в любом случае это будет битва стран Оси против союзников. Если сравнить со все теми же Hearts of Iron, дающими возможность поиграть хоть за Либерию, хоть за СССР, и строить внешнюю и внутреннюю политику своей страны как угодно, то сравнение получится не в пользу World at War.

Как, впрочем, и сравнение с HoI по любому другому параметру. Отсутствие дипломатии, примитивная экономика, странные бои. Вместо проверенной временем системы ивентов странное понятие "политически замороженных" стран и территорий. Ну лень было вводить в игру дипломатические механизмы, вот Григсби и придумал, что США до определенного момента как бы и член союзников, но в то же время совершенно неактивный. Пассивный, даже можно сказать, член, уж извините за двусмысленность.

В качестве последнего ножа в спину неудавшейся революции можно вспомнить ее тотальную походовость. Это тот случай, когда перенесение на PC принципов настольной игры ни к чему хорошему не приводит. Понимаете, там все делается по очереди: сначала ходит Германия и за 3 месяца, которые укладываются в один ход, захватывает Бенилюкс, две трети Франции, создает в остатках Виши, а также подминает под себя Данию и Норвегию. Потом - Япония, потом - союзники и так далее. Абсолютно по очереди и абсолютно нереалистично. Хотя общая историческая канва соблюдается и довольно четко, хотя для достижения этого результата Григсби пришлось придумать целую кучу мелких правил, применимых только в редких и отдельных случаях. Причина, очевидно, та же, по которой "Парадоксы" в патчах к HoI II напридумывали в Европе систему гарантий независимости: хотелось большего соответствия исторической правде. Даже не хочется повторять, что у Григсби все получилось куда менее изящно.

Резюме мое неутешительно. Несмотря на то, что игра довольно интересна и сложна (особенно трудно победить за Германию, и делался World at War явно в основном для игры за немцев), нет желания ее гонять совершенно. Прежде всего потому, что Hearts of Iron стоят тут же на винчестере, и тратить время на что-то еще той же тематики ну никак не хочется. Особенно если учитывать, что стабильность работы WaW оставляет желать много-много-много лучшего. Больше всего раздражают, скажу по секрету, вылеты при сохранении. Еще из технических деталей безмерное удивление вызывают системные требования. Объем информации, обрабатываемый игрой, в сравнении с HoI, мизерный, графика - хуже на порядок, а требования - как у "ДУМА" какого-нибудь. Законный вопрос: отчего руки программистов 2 by 3, всегда бывшие вполне адекватными, неожиданно искривились до состояния крюков?

В общем, Григсби полез немного не в свою степь. Все его лучшие и последние произведения отличались максимальной детализацией: в игре прошлого века Pacific War и ее наследнице War in the Pacific тихоокеанский ТВД воссоздан с точностью до корабля, в Battle of Britain огромные силы, участвовавшие в "Битве за Британию", - с точностью до самолета, а в индустриальный комплекс Англии включили, наверное, даже скобяные мастерские с их точными координатами. Такие вещи получаются у Григсби хорошо. А вот глобальные, как мы только что выяснили, плохо. Увы и ах, но конкуренции Гэри не выдержал. Глубоко сомневаюсь, что мэтр меня послушает, но я бы посоветовал ему заняться выведением новых пород тактических варгеймов, а глобальные оставить "Парадоксам".

Что любопытно: скоро Paradox Interactive должна представить на наш суд свое вторжение на территорию Григсби. Шведский Squad Leader вступит в заочное соревнование с вечной королевой тактических игр - Steel Panthers, которую во время оно делал все тот же Григсби (помогал все тому же Бросу). Приходите - будет интересно. Анонс Squad Leader ожидается в октябре.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	4	x 0,20
Звук и музыка	4	x 0,10
Реализм	7	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

ИТОГО 5.6

Rising Kingdoms

Илья ПОЛЯКОВ

АКВАРЕЛЬНЫЕ ИМПЕРИИ

Vae Victis[1]

Жанр RTS **Издатель** Haemimont Games **Разработчик** Black Bean Games **Рекомендуется** Pentium III, 256 Мб RAM **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.haemimontgames.com

Haemimont Games - древний ящер, миллионы лет неживший на дне мелкой провинциальной речушки. Вокруг пищит и шебаршится стремительно меняющийся социум, кто-то отращивает жабры, кто-то решает размножаться половым путем, справедливо решив, что так будет поинтереснее почкования, кто-то неумело машет перепончатым рудиментами. HG это все не нужно.

Годзиллам эволюция ни к чему

Публика буднично изучает блеск Warhammer четверка-и-много-ноликов, смотрит на дежурные спецэффекты WarCraft III, устало пересчитывает могучие мегабайты очередной видеокарты. Эй, публика! Не дури. 3D-жонглерство - не панацея. Зато яркие вкусные спрайты - совсем иной коленкор.

Изюм

О, Rising Kingdoms! Пришелица из практически загробного мира, измерения полузабытого, мифического, точно увешанная сосульками Валгалла. Rising Kingdoms? Именно. Вопрос, волновавший многих. Что получится если взять StarCraft, натурально проковырять в нем дырку, высосать через соломинку космос и научную фантастику, а вместо изъятого великолепия начинить крепкой фэнтези-смесью, с некоторыми весьма изящными придумками? Псевдокулинарная бурда? Не съешь - не узнаешь, верно? Навались.

В сухомятку

Привычно поигрываем курсором, чешем пузо табличкам меню, ищем "на повеселиться". Все как положено - Tutorial, Campaign, Skirmish...

Снисходительно улыбаемся. Выбираем Учебник. Удивляемся, чешем затылок, гневно кашляем в кулак. Немного после удивляемся вновь.

Теряем сознание на пару часов, приходим в себя и обнаруживаем, что все это время азартно кого-то воевали и что-то строили, а заплеванный брызгами эмоций монитор - красноречивое тому подтверждение. Мы довольны.

RK берет в оборот мгновенно. Три кампании, три расы, три мало в чем схожие стратегии развития. Местные клубы по интересам действительно отличны друг от друга, пускай и не столь искристо, как zerg от protoss. Humans, Foresters, Darklings... Если первые не вызывают ничего, кроме теплых братских чувств и желания спросить, не пробегал ли мимо мелкий окольцованный мохноног в компании волшебника на букву "Г", то остальные нацменьшинства опасливо удивляют. Лесовики-foresters играют красочной палитрой весенних желудей, забривают в зольдат худосочных оборотней и раста-шаманов, по колхозному бодро выращивают здания, а на вражеские поползновения отвечают с радикализмом почетного гринписовца. Представители условно Темных Сил состоят в родственных связях с морлоками made by Герберт Уэллс, не гнушаются разводить демонообразных тварей, воздвигают брызжущие лавой инсталляции, между собой общаются простуженным вокалом алкоголика дядитоли. Дублирующих друг друга поединщиков не наблюдается, не говоря уже про ватагу узкоспециализированных upgrades. Все, как у голубокровавой аристократии, - цельнометаллический конный рыцарь аналога не имеет, но и сизый Stoneshaper Дарклингов столь же исключителен. Чертовски здорово.

Соленья

Окинув исключительный зверинец хозяйским оком девелоперы сочли его недостаточно запоминающимся. А потому в похлебку решили добавить перцу. Кастрюля трещит, клиент роняет слюни - в недрах Королевств рождаются Champions. Нет, нет, никакой патетики. Просто назови их "Героями" - обвинят в плагиате, а так Чемпион и Чемпион. Не придерешься. Каждой стороне презентуется квартет подобных кадавров, мигом цепляющих на уши Rising Kingdoms ролевые бигуди. Каждый мистер Ч. разжился заплечным мешком, куда волен складывать попадающиеся ему на пыльных дорожках вещицы, заправским модником примеряет на себя броню-оружие, обладает небольшим кустиком особых умений. Не спешите, впрочем, надеться на полнокровное RPG-сердцебие-

Скатообразные твари по центру - Soulwatchers. Дальние родственники Зергов

Развитый Human-поселок. Пейзане ударно батрачат, не забывая, впрочем, канючить "Power to the people!"

1. Горе побежденным (лат.)

Акционеры Дарклингов приобретают в пользование Драконье Гнездо...

Эльфийская халупа. Неплохо для древнего движка, верно?

... и обитель ящериц теперь украшает эмблема кумачово-красного цвета

ние. Сладкого experience не завезли, его вполне неплохо заменяет Glory. Упомянутая Доблесть являет собой довольно необычный вариант ресурса. Если с двумя прочими (посконное золото и едва ли не столь же посконные драгоценные камни) вопросов не возникает, то с этим изобретением связана небольшая хитрость. Во-первых, ее не позволяется накапливать более семи единиц. А во-вторых, добыча загадочной субстанции осуществляется не банальным шахтерским промыслом, а вовсе даже лихой сечей - захватил чужую территорию, порубал супостатское воинство - прими сладкую плюшку. Другое дело, что порубать могут и тебя, после чего наглая Глория взмахнет оборками и нам не отдастся. Девушка выбирает безопасный.

Для трусливых и несознательных граждан разработчики пошли на уступку, разрешив Glory накапливаться с течением времени. Вот только делает это она медленно, а промедление в RK подобно харакири дедушкиным штык-ножом. Помимо вышеупомянутого "чемпионского" применения, данный ресурс тратится и на повышения лимита войска, благо unit cap никуда не делся и на нервы действует в полной мере. Посему приходится внутренне терзаться между обязательной в стратегическом деле осторожностью и подсознательным желанием задавить всех несогласных кавалерийским наскоком. Страдания того стоят.

Шоколадный мусс

Думаешь, читатель, сюрпризы кончились? Шапито сложилось мокрым зонтиком, клоун пошел работать в морг, слона сдали в хладобойню? Ха! Ничего подобного. Haemimont Games бьют набат и вводят исключительно занятную придумку - нейтральные колонии. Что сие значит? Резюмирую.

На колоссальных картах Королевств обитают не только Humans, Foresters и Darklings. Плутая по очередным виртуальным просторам, можно наткнуться на драконье гнездо, пещеру троллей или затейливо расцвеченную эльфийскую виллу. Special encounters охраняются уникальными воинами и настроены к окружающим исключительно враждебно. Саму провинцию позволено либо сравнять с черноземом, либо, перебить всех бодигардов и заиметь хибарку в личные владения. А это добавляет в нашу армию воистину грандиозные кадры: огнеопасный Red Dragon, вытесанный из цельного скального бруса Mountain Troll, Shade Execu-tioner с ятаганом наперевес и прочая. Не мазки для полноты картины, не приятное дополнение, но воины высшей категории. Пара подобных провинций радикально перетряхивает весь баланс сил, магическим образом топя выигрышную партию в шахе, мате и прочая.

Вчерашние щи

Ну да, ну да. Честность - лучшая политика, а посему нельзя не уронить пару кирпичей. Не хочется, но надо. Про личико прекрасной принцессы разговаривать не будем - создатели Celtic Kings давно доказали, что даже движок пятилетней выдержки может выглядеть невестой-на-выданье. Может. Хотя приболевшая эпилепсией анимация ситуацию отнюдь не скрашивает. Настораживает другое - кампании чересчур простоваты. Речь не идет о бегунке "сложно/легко", хотя и с ним ситуация не идеальная, а скорее об... Ощущении, если угодно. Эпики, увы, не чувствуется. Бегаем, сражаемся, водим за ручку великие армии, утираем нюни мессиям и пророкам, кого-то побеждаем... И не ощущаем себя тем, кем положено быть по рангу. И это не мелочные придирки, уверяю. Интригующий сюжет RK, на манер каната, увязанный вокруг Lifegem - мистического, едва ли не всесильного артефакта, работает в полсилы. Буксует. Ищет сострадания. Душа желает красочных синематографий, прописанных диалогов, предательств и разоблачений. Как жаль, что всего этого не завезли. Смотрите в следующей серии? Возможно.

Впрочем, с "если" мы не работаем. Из горячей печки вытащен противень с ладно сработанной, продуманной и умной (насколько позволяет жанр, разумеется) игровыпечкой. Rising Kingdoms - тяжеловесная Годзилла торопливо шкандыбающей прочь эпохи. Последний из могикан. Клятая Несси. Удели ей пару песчинок своего времени читатель, поверь, жалеть ты не будешь. Или я - левое копыто Бетрезена. А это не так.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 7.7
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Оригинальность	8	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

Singles 2: Triple Trouble

ПО ПРАВИЛАМ И БЕЗ

Анна ЩЕГЛОВА

- Я люблю тебя, Джек.
- Да... Я тоже себя люблю.
м/ф "Джек - пират"

Жанр Sims **Издатель** Deep Silver, Бука **Разработчик** Rotobee **Русское название** Любовь втроем **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=167

Около года назад автор этих строк в задумчивости разглядывала диски в одном подземном переходе. К киоску подошла девушка, которая хотела вернуть неработающую у нее игру. "Посмотрим, что пользуется популярностью у представительниц женского пола", - думала я, пока она копалась в сумочке. Барабанная дробь... и на свет божий выглянул диск с Singles: Flirt Up Your Life! Помню, тогда мне стало очень смешно. Ведь это был тот самый так называемый идеальный тип: девушка с глупой игрой, которую она даже не может запустить. И вот, пожалуйста! На меня легла священная миссия: оценить вторую часть этой же самой игрушки *(видит боженька, все видит! - прим. ред.).*

Главное отличие

Основная идея первой части Singles - выбрать (из короткого списка) и скрестить двух главных персонажей. Никаких других действующих лиц в игре не присутствовало. И было это, мягко говоря, не очень хорошо, а, на самом деле - так и вовсе очень плохо.

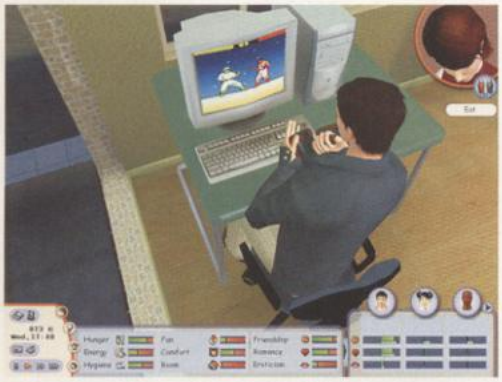
Теперь главных героев стало трое, а предлагаемый ассортимент увеличился до восьми особей женского и девяти мужеского пола. Интересно, что под одной крышей позволено поселиться исключительно двум девушкам и одному юноше, и можете сразу откинуть мысль о любви втроем. Одновременный контакт может быть только между двумя героями. Конечно, ничто не запрещает вам поддерживать тесные отношения с обоими соседями. Просто помните, что когда один очень близкий друг застает двух других своих очень близких друзей за проявлениями очень близкой дружбы, он почему-то обижается и злится.

События разворачиваются на двух локациях. Первая - апартаменты героев. Существует три класса жилища: темный барак, роскошный пентхаус и промежуточный средний вариант. Как известно, с милым вариант и в шалаше, а в нашем случае слово "милым" можно справедливо переделать в "милыми", но герои этой поговорки не признают. Так что догадаться, в каких жилищных условиях их показатели скорее достигнут максимально высокой оценки совсем несложно.

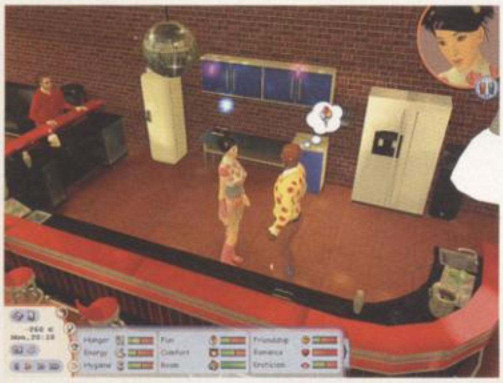
Второе и последнее место, где можно наблюдать персонажей, - это бар. Заведение открыто с полудня и до двух часов ночи, но этот временной интервал влияет только на возможность попасть внутрь. Оказавшись в баре, можно хоть оставаться в нем жить - никто вас оттуда не попросит. Главное предназначение этой локации - дать возможность нашим персонажам заводить знакомства с другими синглсами. Вернувшись домой, герои могут звонить своим друзьям по телефону и, если уровень их отношений достаточно высок, приглашать к себе в гости.

Вот такое получилось семимильное развитие игрового прогресса. Поддержим производителей, дорогие читатели. Прямо сейчас идем и покупаем Singles 2: Triple Trouble, и тогда в будущем они наверняка осчастливят нас новыми релизами типа: Singles 3: Quadruple Trouble, потом "Проблемками у пятерых",

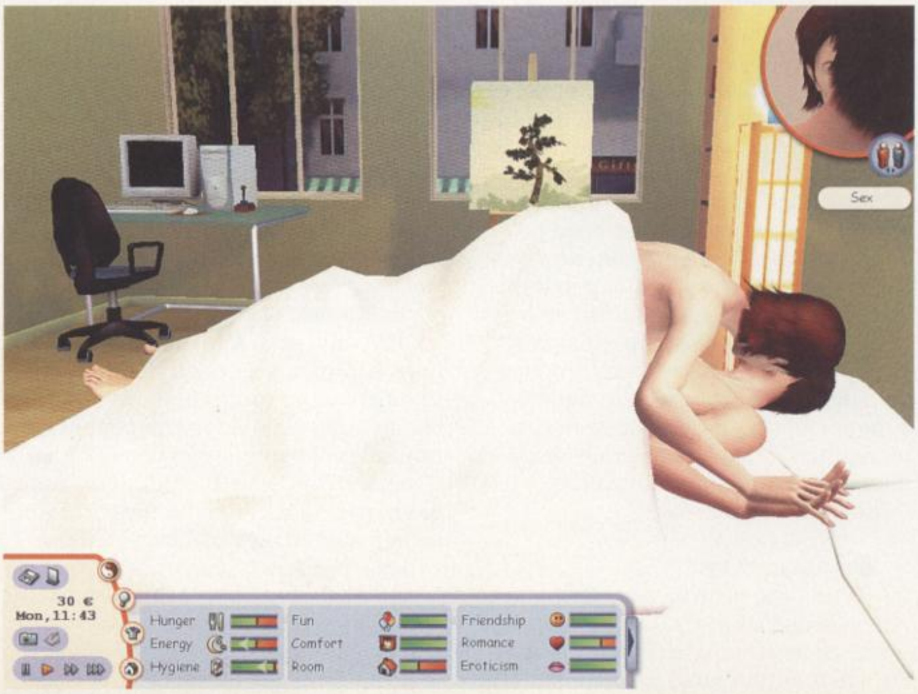
Кто сказал, что здесь нет никаких интересных занятий, кроме секса?



Бар. Неизменное и единственно возможное место для знакомства с новыми персонажами



Посмотрите, какую березку нарисовал Джош! А слева от картины стоит его компьютер. С джойстиком!



Singles 2: Triple Trouble

Как поднять уровень романтики трем героям сразу? Посадить у телевизора и включить "Касабланку"!

"Междусобойчиком на шестерых", "Снимай штаны - нас здесь семеро", а через пару лет и вовсе обгонят The Sims 2.

Главная фича

Обязательно стоит отметить еще одно нововведение. В игре существует режим Story - своеобразный tutorial, в котором прописан один-единственный сценарий. В нем рассказывается о парне и девушке, которые расстались из-за одного досадного недоразумения. Судьба снова сводит их вместе: совершенно случайно они и еще одна девушка-китаянка вместе снимают квартиру. Главная задача - восстановить прежние отношения Джоша и Анны. Для этого потребуется выполнить последовательную цепочку интересных и хорошо поставленных квестов. Сценарий можно отыграть за Джоша или за Анну. В любом случае выбранный герой автоматически оказывается виноватым в размолвке, и ему (или ей) придется приложить немало усилий для достижения желаемого результата. Такой поворот сюжета не удивителен, ведь в этой игре не предусмотрено практически никаких отрицательных действий в ответ на поведение другого персонажа: чаще всего проявляется симпатия или показное равнодушие. К сожалению, задания, которые придется выполнять Джошу и Анне, существуют только в рамках сценария. Добавь разработчики еще несколько историй, тем самым разнообразя процесс... игры, и действие стало бы много увлекательнее, а рейтинг - выше.

Главное в сравнении

Немного деградировала схема общения. Во всех режимах, кроме Story, герои отказались от редких, но несущих хоть какую-то смысловую нагрузку диалогов, появлявшихся на экране нормальным печатным текстом, предпочитая им жесты и бормотания на смеси из разных языков. А эмоции выражают всплывающими над головой облачками.

Все интерактивные возможности делятся на четыре категории: веселье, дружба, романтика и эротика. Большинство ходов прописано уже с самого начала, то есть мы сразу же видим, что сможет сделать персонаж, улучшив свои показатели. Настойчивость и упорство в течение совсем не долгого времени принесут то, ради чего подавляющее (если не абсолютное) число игроков купили Singles.

Анимация движений сильно не изменилась. Как и раньше, синглсы шустро бегают по земле, в бассейне - смешно плавают, а в постели беспрестанно ворочаются.

Один раз в день персонажу, который грамотно тратит свои силы для игр и роста, выделяется скудное количество экспы. Ее можно потратить на продвижение по карьерной лестнице или на совершенствование какого-либо таланта, будь то кулинария или совращение, искусство убегать с работы пораньше или дружелюбие.

Главная мысль

Спешу сообщить вам важную новость. Сущность Singles совсем не изменилась, нет-нет. Геймплей попрежнему сводится к знакомству (нудной прелюдии перед сексом), сексу (дешевому и виртуальному) и хозяйственным заботам (тому, что отвлекает персонажей от секса). Ключевой термин мы выявили. Если вы читаете эти строчки, чтобы узнать, как же *они* делают *это*, то сейчас ваше желание будет исполнено. Посмотрите по сторонам, найдите рядом с собой человека, словам которого можно верить. Попросите его понимающе похлопать вас по плечу и произнести три слова: "Одеяло не убрали".

Ужасно, правда? Ведь это значит, что мы так и не познаем всех подробностей того, как на улучшенном движке, в обставленном новыми предметами доме, под монотонную музыку занимаются любовью две усовершенствованные модели персонажей. Хотя нет - музыку в игру можно вставить свою.

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Впрочем, удариться во все тяжкие и не возвращаться из них вряд ли получится. Во-первых, нужно ходить на работу и зарабатывать деньги. Во-вторых, этого не допустит система потребностей персонажей. Приведу типичный пример. Персонаж устал и хочет спать. В доме грязно и из-за этого спать вместе с ним никто не желает. А сил устроить променад с пылесосом у него уже не осталось. Персонаж рад бы и сам с собой поспать, но сил нет и на это. Таким образом, утром он просыпается злым, неудовлетворенным в неубранной квартире. И добавьте еще набежавшие за ночь чувство голода и снижение уровня гигиены. Но эту проблему можно достаточно просто решить. У вас же есть третий персонаж! Так переквалифицируйте его в ответственного работягу в дневное и повара-уборщика-ремонтника в свободное от работы время. Он станет сопротивляться, но вы не робейте. Сурово? А что делать, такова жизнь.

Равно как и первая часть, Singles 2: Triple Trouble получилась не шедевром, не диском, пригодным разве что для обкатки асфальтоукладочной машиной, но игрой "на любителя". Любителя чего? Ну... как в том анекдоте: "Мсье знает толк в извращениях!"

За рыбкой нужно ухаживать, иначе придется покупать новую

Третий не лишний. Третий - запасной

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x0.40	ИТОГО 6.9
Графика	8	x0.20	
Звук и музыка	7	x0.10	
Оригинальность	6	x0.20	
Ценность для жанра	6	x0.10	

Алексей РАТУШКИН

Мы все глядим в Наполеоны...

Искусство победы познается в поражениях.
Симон Боливар

Жанр Глобальная стратегия **Издатель** Eidos Interactive, Новый Диск **Разработчик** Pyro Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.imperialglory.com

Новое время

Перед нами Imperial Glory - детище небезызвестной Pyro Studios, глобальная стратегия, действие которой разворачивается на рубеже XVIII-XIX веков. Впрочем, "глобальная" - термин не совсем корректный. Территории, до которых дотянутся в процессе игры ваши жадные колонизаторские (или нежные просветительские) руки, ограничиваются Европой, Малой Азией и Северной Африкой. Не бог весть какой глобализм, в Индии и Америках в те годы политические и экономические процессы тоже проходили весьма бурно, ну да ладно. Мировую политику все же определяла старушка Европа, старушкой Европой нам и предстоит заняться вплотную.

Как всякая уважающая себя глобальная стратегия, Imperial Glory состоит из трех разделов: экономического, политического и военного. Ниже мы постараемся рассказать о каждом из них, упомянув по мере сил все достоинства и недостатки.

Если дипломат говорит "нет"...

Начнем, как всегда, не по порядку. С политики, ибо понятие это весьма обширно и включает в себя не только набор дипломатических средств, но и прочие рычаги влияния, позволяющие поддерживать репутацию страны игрока на мировой арене.

Не станем мелочиться и стартуем с крупных придирок - с карты игры. Она разбита на провинции в духе Europa Universalis или ранних серий Total War (кстати, именно эти игры Imperial Glory во многом копирует). Разбита, увы, довольно небрежно. Балканы представлены одним куском, Кавказ вообще входит в состав загадочной провинции "Курск", которая также прихватила юг Украины, Крым и низовья Волги. А ведь это вам не Бавария какая-нибудь (которой в игре тоже нет). Эти районы не раз становились местом столкновения интересов ведущих держав. А в Imperial Glory нет ни Румынии, ни Грузии (еще независимой, между прочим, на момент начала игры). Молдавия есть, Румынии нет. Вся Малая Азия тоже объединена в одну провинцию, нет средиземноморских островов: ни вечно мятежной Мальты, ни Ионического архипелага, о который было сломано столько копий.

За этим географическим примитивизмом кроется еще один, пожалуй, главный недостаток политической компоненты Imperial Glory: в игре отсутствует внутренняя политика. От-

Вот он, гордость и краса австрийской армии

Австрии очень важно прорубить выход к морю. Ломбардия обречена

На абордаж!

Французские уланы на марше

сутствует начисто. Игра не отслеживает уровня лояльности в отдельных провинциях, не делает разницы между "родными" и только что завоеванными землями.

С политикой внешней все обстоит гораздо лучше. Набор дипломатических рычагов выглядит весьма солидно. Тут вам и оборонительные союзы (нападут на вас - союзники помогут, нападете сами - у них никаких обязательств), и коалиции (заключаются против тех, с кем уже идет война), и договор о транзите войск через нейтральные территории, и даже возможность помогать другим странам, сдавая войска "в аренду", и самому просить такой помощи. Монархические режимы также могут заключать династические браки. В Imperial Glory исключительно важна международная репутация вашей страны. Начало военных действий без формального объявления войны, нарушение перемирия, частые агрессивные войны - верный путь к тому, чтобы стать парией на мировой политической арене, а оттуда и до поражения недалеко. И наоборот: если нападают на вас, симпатии будут на вашей стороне. Своевременное обновление союзов, регулярно заключаемые торговые сделки - еще один способ улучшить репутацию империи.

Мирное поглощение нейтральных стран в Imperial Glory заметно предпочтительнее военного захвата, и в игре есть несколько построек, улучшающих отношения с одной конкретной страной. Государство-сателлит достается вам сразу и с сохранившейся инфраструктурой, тогда как после военной кампании вы остаетесь на руинах, с армией, требующей пополнения и необходимостью несколько месяцев держать во вражеской столице гарнизон во избежание мятежа (после того, как процесс оккупации завершится, ни о каком мятеже не может быть и речи). Приятно, что поглощенные тем или иным способом нейтральные страны не растворяются в вашей империи. Войска, нанятые здесь, сохраняют национальную принадлежность, и их нельзя использовать для пополнения отрядов из других стран. Если враг возьмет столицу государства-сателлита, то оно немедленно выйдет из-под вашей власти, а в войсках, нанятых в этой стране, начнется дезертирство.

Пять ведущих государств, за одно из которых вы, собственно, играете (Австрия, Великобритания, Пруссия, Россия, Франция), не могут быть поглощены ни при каких условиях. В их столицах необходимо постоянно держать гарнизон (однако, опять же, после некоего переходного периода мятежи вам больше грозить не будут).

Зато читал Адама Смита...

Ваше богатство в Imperial Glory будет строиться на внешней торговле. Подвластные провинции снабжают империю сырьем, едой, людьми и лишь небольшим количеством денег, причем в течение первого года можно резко повысить производство сырья. Но лишь после того, когда примерно треть карты окажется в ваших руках, тонкий ручеек золота превратится в полноценную реку. Не раньше. Так что придется налаживать внешнюю торговлю, на что потребуются немалое количество ресурсов и все тех же денег. Надо сказать, что нехватка финансов на ранней стадии игры - единственный серьезный вызов Imperial Glory.

Внешняя торговля налаживается путем строительства в нейтральных столицах торговых представительств и прокладки морских путей сообщения. Последнее требует постройки торговых портов и судов (тоже торговых). В условиях стартового дефицита средств необходимо изучить сопредельные страны и выбрать наиболее выгодных экономических партнеров.

Есть также возможность заключать торговые соглашения через экран дипломатии. Договора разовые, у соседей постоянно нет денег, и единственное, на что годится эта опция, - на граничащий с читерством прием. Сначала заключаете с партнером дипломатическое соглашение (на это уйдет энная сумма денег) и тут же продаете ему сырья на эту же энную сумму. Как было сказано выше, производство сырья и еды налаживается легче и быстрее, чем добыча денег, так что в итоге вы окажетесь в выигрыше.

В общем же, за исключением описанного легкого дисбаланса (бюджет - наша головная боль) экономическая компонента Imperial Glory сделана достойно.

Когда говорят пушки...

Сухопутные сражения в Imperial Glory сделаны в лучших традициях серии Total War. "В лучших традициях", в частности, означает "без командной паузы". Кстати, невелика потеря. Карты большие, армии маленькие, масштабируемость хорошая. Раздавать приказы с умным видом получается неплохо. Несколько подвела камера, бешено крутящаяся в поисках нужного ракурса (просто двигать ее вправо-влево, как в Total War, нельзя). Зато поле боя стало более интерактивным. Появились естественные укрепления. Их удобно занимать легкой пехотой, которую в чистом поле могут и затоптать за здорово живешь. Если еще и перехватывать отправляющиеся на штурм этих укреплений отряды врага линейной пехотой или кавалерией, получаются отличные оборонительные позиции, о кото-

Окончательное решение турецкого вопроса (да и многих других заодно)

Ватерлоо глазами лорда Веллингтона

Воюем с британцами за Данию. Бонапарт еще полковник

рые при умелом руководстве можно разбить и превосходящего в живой силе противника.

В некоторых сражениях необходимо захватывать ключевые точки: удерживающая их сторона может рассчитывать на победу "по очкам". Впрочем, противник обычно увлекается атакой, и победа достается вам "нокаутом". В целом, оппонент не блещет тактическим мастерством и предпочитает действовать напролом, напрочь забывая о фланговых маневрах. Злые шутки с AI играет также его непомерное увлечение кавалерией и артиллерией. Первая совершенно не умеет спешиваться и штурмовать здания, в результате чего, например, в некоторых битвах один-два отряда легкой пехоты могут вынести армию любого размера (если в ней порядка 3/4 кавалерии). Артиллерия же, в силу своей медлительности часто отрывается от основной массы войск противника, и фланговый рейд единственного кавалерийского отряда способен оставить супостата без пушек.

В игре мало осад. Собственно, их просто нет, за исключением штурма имперских столиц, да и те довольно примитивны. С одной стороны, конечно, верно, грамотно укрепленные крепости в ту эпоху практически не штурмовали. С другой, жаль неутоленных собственных амбиций. Не видать нам славы покорителей Измаила.

Армии всех стран в игре укомплектованы однотипными юнитами.

Кавалергарда век не долог...

Есть ополченцы, легкая и линейная пехота. Кавалерия представлена гусарами, уланами, драгунами и кирасирами. Артиллерия делится на пушки и гаубицы. С постройкой новых казарм и арсеналов, в дело вступают егеря, гренадеры и гвардейцы, растут калибры орудий. Набор скудный, но достаточно вариантов, чтобы не зацикливаться на одной и той же выигрышной тактике.

Размеры армий ограничены рангом их командира (передвигать юниты без офицера вообще нельзя). Капитан ведет до трех отрядов, полковник - до четырех, генерал - до пяти. Великие и ужасные фельдмаршалы (звание дается только за боевые заслуги) водят аж шесть юнитов. В бою может участвовать до трех офицеров (четвертый в запасе). Таким образом, количество юнитов с одной стороны не превышает восемнадцати. А скорее, будет и того ниже, ибо, пройдя игру за все пять наций, автор так и не увидел четырех фельдмаршалов. После Rome: Total War смотрится как вчерашний день, впрочем (вспомним об отсутствии командной паузы), подобное решение не кажется странным.

Отдельная песня - морские бои. И песня эта не "Врагу не сдается..." и даже не "Пятнадцать человек...". Единственное, что приходит на ум, - "Раскинулось море широко...". В том смысле, что "напрасно старушка ждет сына домой". О мертвых или хорошо, или ничего, так что лучше помолчим. И порадуемся, что AI флот применяет неохотно, а под конец игры его легко задавить числом (вот где autocalculate становится спасением).

Науки юношей питают...

И напоследок позвольте два слова о научных исследованиях. Не верю! Не верю в то, что такой режим был нужен в игре, посвященной временному отрезку в 40 лет. Слишком узкий промежуток времени, слишком развито и нединамично во многих отношениях было тогда общество, да и госзаказ на изобретения - для тех лет новость. Куда логичнее и изящнее было бы решить проблему развития инфраструктуры государства через голую экономику, как это было сделано в Total War. И ведь что приходится изобретать? Почтовую службу, строй каре, таможенные посты... Политический строй, опять же, можно выбирать совершенно свободно, без оглядки на реальную историю. Смешно...

И еще одно слово о режиме квестов. Хорошо! Хоть и связан он с порочным древом исследований, а все же получился на загляденье. Грамотно подобранные задания, разумные условия, более чем полезные бонусы в качестве награды. На пару с экономикой - самый большой плюс игры.

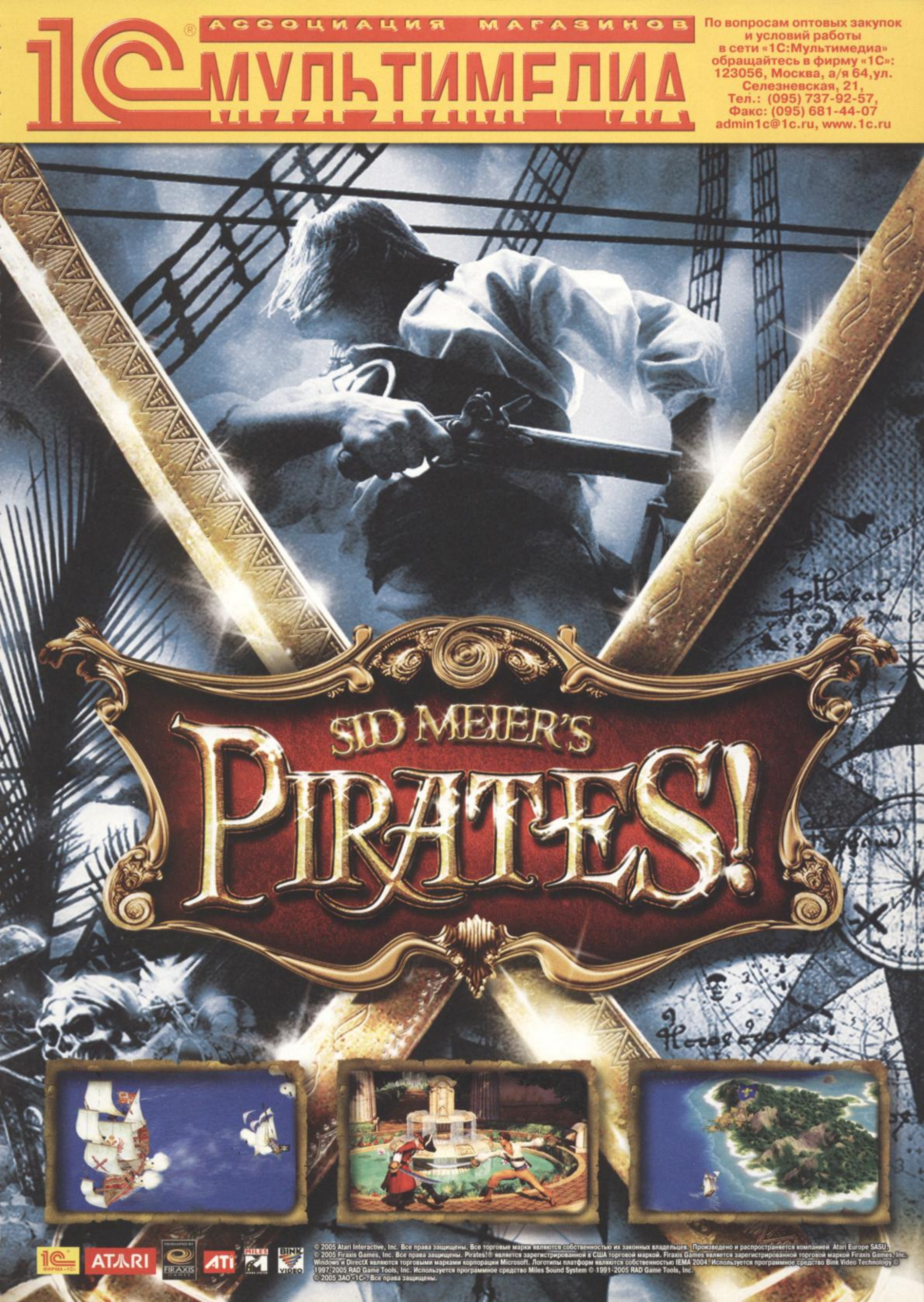
Плоды холодных размышлений...

Вот такая у Pyro Studios получилась игра. Куда ни глянь - у коллег по цеху либо так же, либо лучше. Крупицы нового теряются среди заимствований, пара совершенно неумных идей бесстыдно торчит наружу. Исторические битвы, скирмиш, сетевая игра сиротливо заброшены в угол. Достойная, но не впечатляющая графика прогуливается рука об руку со спокойной, но не вдохновляющей музыкой. Добротная озвучка на чистейшем русском орет "За Веру, Царя и Отечество!".

Автор, однако, не считает, что дни, потраченные на спокойное и вдумчивое прохождение Imperial Glory, пропали зря. Наоборот, он очень доволен, что провел это время в великой эпохе наполеоновских войн. Правда, причиной тому скорее "слава древних дней", нежели талант испанских разработчиков.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	7	x 0,10
Оригинальность	7	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10
ИТОГО	**7.4**	


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
SID MEIER'S
PIRATES!
ATARI
FIRAXIS
ATI
MILES
BINK VIDEO
© 2005 Atari Interactive, Inc. Все права защищены. Все торговые марки являются собственностью их законных владельцев. Произведено и распространяется компанией Atari Europe SASU.
© 2005 Firaxis Games, Inc. Все права защищены. Pirates!® является зарегистрированной в США торговой маркой. Firaxis Games является зарегистрированной торговой маркой Firaxis Games, Inc.
Windows и DirectX являются торговыми марками корпорации Microsoft. Логотипы платформ являются собственностью IEMA 2004. Используется программное средство Bink Video Technology © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется программное средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Гнэл УНАНЯН

ДОКТОР ОЛЛКОМ (ДЕВЕЛОПЕРСКАЯ БАЙКА)

Если на клетке слона прочтешь надпись "буйвол", не верь глазам своим.
Козьма Прутков

Жанр RPG/Strategy **Издатель** Vivendi Universal Games, GFI **Разработчик** Legacy Ent. **Рекомендуется** Pentium 4 1,0 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.ergame.com

У нас, в игрострое, чего только не случается! Бывает, делают люди игру, делают, а ничего не выходит! Наступает срок релиза, деньги потрачены, а игры нет!
Ну так это, я вам скажу, еще пустяки, обычное дело. А я вот знаю редкий случай, когда делали одну игру, а получилась совершенно другая. Сейчас расскажу...

Собрались как-то в Legacy сделать больничный менеджер и даже прикупили на этот случай лицензию на популярный сериал Emergency Room. Лицензия, как водится, с лицами, именами и голосами - все по-людски. Посидели, подумали и нарисовали отделение скорой помощи - двухэтажное здание со всеми удобствами. На первом, значится, приемный покой, палаты, две реанимационные, комната охраны и смотровые, а наверху - служебные помещения типа столовой, душа, комнаты отдыха и прочее. Наполнили все это пациентами, врачами, медсестрами - управляй, не хочу. Сидят, любуются, как все работает.

Приходит тут издатель и говорит: "А где же погружение в атмосферу? За что столько денег Warner Bros. заплатили? Завтра же чтоб было!"

Ну, что делать, давай погружать. Придумали игроку персонажа, чтоб значится, из стажеров, по карьерной лестнице в люди выходить. А раз персонаж, значит, и статистика нужна! Дали ему INT, CON, DXT и CHA, а также навыков шесть штук: нейрохирургия, токсикология, педиатрия, травматология, кардиология и общая хирургия. Добавили до кучи всяких специальных способностей и четыре слота под разные полезности. Получилось симпатично. Лайфбаров целых три, один чуднее другого: гигиена, энергия и собранность. С гигиеной проще всего управляться: зашел в душ, и все в ажуре, на худой конец - можно просто руки помыть или салфетками вытереть. С энергией сложнее: одним регулярным питанием не отбояришься, нужно иногда и на топчанчик прилечь, только вот времени на это всегда не хватает. С собранностью совсем нехорошо: чем больше пациентов у вас одновременно, тем этот показатель меньше. Кроме того, каждая неудача негативно сказывается на самообладании вашего персонажа. Только все отладили, опять издатель на пороге. Посмотрел, губами пожевал и говорит: "Добавьте социальной активности. Только быстро!"

Вздохнули ребята и принялись систему взаимоотношений выстраивать. Каждому неписю придумали характер: что любит, с кем в ссоре, чем на досуге занимается. Игроку дали обширное меню общения с опциями от "Наорать на..." до "Строить глазки" с дополнительной возможностью обсудить любого сотрудника или выбрать интересующий предмет разговора. Собрали бету, начали тестировать.

Смотрят, мать честна, ролевуха получилась! Процесс разбит на миссии, каждая из которых представляет собой суточное дежурство. Время течет само по себе, начальство то и

дело подкидывает квесты, персонал суетится, наш главгерой мерной походкой идет в приемный покой. Тут нас ждут монст... тьфу ты! Пациенты, конечно! За излечение каждого дают опыт, который можно тратить на увеличение навыков. Кроме того, некоторые пациенты дарят нам всякие полезные предметы. С ума сойти, да? Монстряки сами лут отдают за то, что ты их вылечил! Сидят разработчики, сами от себя балдеют, и есть от чего. Ролеплея-то в этой якобы стратегии оказалось поболее, чем в некоторых RPG. Сами посудите: хочешь - бегай как угорелый, лечи всех подряд, а хочешь - общайся, интриги плети, заводи связи. Тут, как на грех, вбегает издатель и с порога прямо: "Где мастер-диск?" "Вот он, - говорят разработчики, - только понимаете - получилось не совсем то, что..." А издатель и слушать не стал: "Играть-то интересно? Вот и хорошо! С остальным потом разберемся!" Так на "золото" и ушло.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 7.1
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
Оригинальность	8	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

У этого "бэтмана" неладно с головой. Будем лечить

К главврачу просто так не вызывают. Сейчас квестом нагрузят

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Серп и Молот © 2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Серп и Молот» — товарный знак Nival Interactive. Исключительное право издания на территории стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Первая мировая

Гнэл УНАНЯН

Вошь окопная

А как я на фронте был, ой да боже ж мой!
Неприятеля губил, ой да боже ж мой...
Из мемуаров Бумбараша

Жанр RTS **Издатель** 1С **Разработчик** Dark Fox feat. Nival **Рекомендуется** Pentium 4 1,6 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** games.1c.ru/wwi

Делать игру о Первой мировой на движке "Блицкрига" - откровенная авантюра. Чтобы понять, почему это так, нужно знать, во-первых, основы игровой механики знаменитого нивальского движка и, во-вторых, - особенности ведения боевых действий в тот период. Судя по вышедшему в свет продукту, в Dark Fox не вполне понимают причины несовместимости тактики окопной войны и возможностей "Блицкрига". Что ж, проведем ликбез.

Кризис наступления

Появление на стыке веков унитарного патрона и, как следствие, магазинных винтовок, а потом и пулеметов сделало невозможным применение традиционных приемов маневренного пехотного боя. Концентрация и меткость огня стрелкового оружия, а также совершенствование полевой артиллерии лишили смысла атаку плотным строем и ведение залповой стрельбы. В тактике применения сухопутных войск наметился кризис. Прежние тактические приемы устарели, а новых еще не было. В результате большую часть времени солдаты Первой мировой провели в траншеях, ожидая, когда генералы придумают свежие методы наступления. Этот период получил название "окопной войны". Основной силой, тем не менее, оставалась пехота, действовавшая при поддержке артиллерии. Попытки использовать быстрые фланговые удары привели к тому, что фронты растянулись на сотни километров, незащищенных флангов просто не стало. При фронтальных же атаках первостепенной задачей было подавление огневой мощи противника. В связи с этим произошло быстрое развитие артиллерийских систем. Только появление бронетехники и реорганизация пехотных подразделений по немецкому образцу вернули боевым действиям прежнюю стремительность, но это произошло несколько позже рассматриваемых нами событий.

Блицкриг по-пластунски

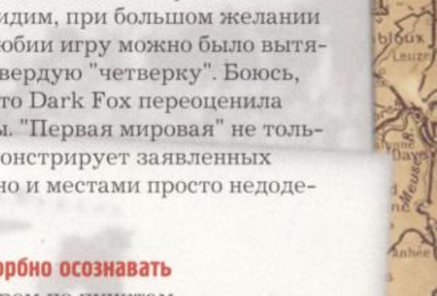
Посмотрим теперь, какие требования предъявляет моделирование событий Первой мировой к игровому движку. Во-первых, необходимо пристальное внимание к пехоте, чего в "Блицкриге" не было отродясь. Более того, известный эксплоит "бесконечные человечки из машины" уничтожает на корню любую попытку выстроить разумный баланс в игре, где инфантерия является основным действующим лицом. Наконец, без возможности изобразить рукопашную, кавалерию в игру можно и не вводить. Во-вторых, нужно очень внимательно отнестись к артиллерии, детально изучив все ее виды, тонкости использования, специфическое воздействие различных боеприпасов, особенности транспортировки и размещения. Контрбатарейная борьба и тактика непосредственной поддержки пехоты силами полевых орудий - важнейший аспект военного дела того времени. И, наконец, следует обратить внимание на фортификационные сооружения. В Первую мировую были возведены шедевры фортификации. Взлом многослойных оборонительных рубежей тех лет являлся настоящей головоломкой для полководцев наступающих армий. Воспроизведение этих событий невозможно без детального воссоздания защитных рубежей, представляющих собой сложный организм с тщательно продуманной схемой обороны.

Как видим, при большом желании и трудолюбии игру можно было вытянуть на твердую "четверку". Боюсь, однако, что Dark Fox переоценила свои силы. "Первая мировая" не только не демонстрирует заявленных свойств, но и местами просто недоделана.

Прискорбно осознавать

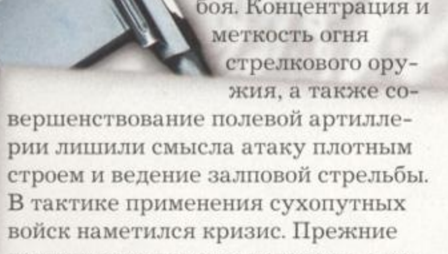
Разберем по пунктам.

С пехотой, наверняка, мало, что можно было сделать из-за ограничений движка, но и того, что возможно было, - не сделали. Солдатики всех видов и стран имеют совершенно одинаковые параметры, как, впрочем, и кавалерия. Количество хитов, сила оружия, боезапас, дальность обзора - все совершенно стандартное. Рукопашный бой реализовать не удалось, так что кавалеристы выродились в быстро бегающих пехотинцев. Зачем они такие нужны - непонятно. Пехота как была в "Блицкриге" массовкой, так ею и осталась. Ну и, конечно, знаменитые машинки снабжения с бесконечным запасом человечков делают свое дело.

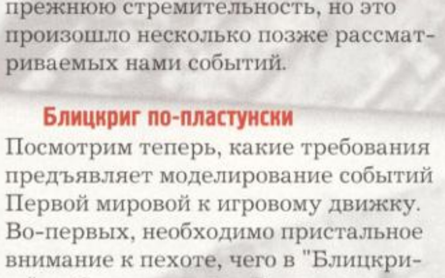


Обратимся теперь к артиллерии. Тут у разработчиков путаница невероятная. Совершенно верно рас-

Военные карты тех лет оказывается рисовались от руки на мятых салфетках



Танк A7V на поверку оказался неповоротливым бессмысленным коробком



Броневик "Остин-Путиловец" способен перемолоть до батальона пехоты

Легкий LK-1 - опаснейший немецкий юнит. Два "Сен-Шамона" для него - не проблема

судив, что обстрел окопавшейся пехоты из орудий с настильной траекторией - занятие бессмысленное, они почему-то не удосужились реализовать достоверную работу мортир, минометов и гаубиц. В результате выкурить пехоту из окопов можно исключительно пулеметами. С дальностями также полная чехарда. Почему-то 8-мм пулемет Шварцлозе имеет дальность стрельбы большую, чем немецкое 77-мм полевое орудие, хотя в реальности эта пушка била раза в три дальше, чем любой пулемет. Еще дальше достает 76-мм миномет Leichte Minenwefer, по жизни стрелявший на 1400 м. Я могу предположить, что 75-мм и 80-мм полевые гаубицы "Шкода" не способны были простреливать всю глубину обороны противника, но почему 42-линейные русские пушки системы Шнайдера, а тем более 48-линейные гаубицы имеют такой жалкий радиус действия? Полевая артиллерия в игре совершенно бесполезна: урезанная дальность и очень узкий сектор обстрела делают ее абсолютно никчемной. Разработчики не научили AI доворачивать орудия на цели, которые находятся в пределах досягаемости, но не в секторе обстрела, так что даже при обороне приходится крутить пушки вручную. Про реализацию различных типов боеприпасов вообще молчу, хотя такая возможность в "Блицкриге" как раз имеется.

Обсуждать качество реализации полевых фортификаций не имеет смысла, поскольку их в игре просто нет. Ну не считать же эшелонированной обороной одну линию траншей, местами подкрепленную пулеметами и наспех набросанными проволочными заграждениями? Крепость Осовец, по мнению разработчиков, есть средних размеров постоялый двор, обнесенный каменной стеной, вокруг которого нарыто чуть-чуть окопов и закопаны то тут, то там пяток орудий. Кстати, откуда в игре, претендующей на историческую достоверность, при штурме Осовца появились немецкие танки A7V?

Мало того, что разработчики не привнесли в игру ничего толкового, они умудрились испортить то, что было в "Блицкриге" изначально. Ремонтники и машины снабжения не умеют находить склады, AI разучился вести контрбатарейную борьбу "на слух", медицинские машины не работают, у французов перепутаны инженерные машины и машины снабжения, авиацию я видел только в одной миссии, причем работало все очень странно. Скрипты безбожно глючат и срабатывают абы как. Частенько задачи выполняются сами собой. Мне, например, не удалось захватить крепость Льеж потому, что игра досрочно возвестила о моей победе и велела убираться в следующую главу. Кстати, в игре три кампании, но в каждой главе только одна миссия - якобы историческая. Всего на круг - порядка 30 миссий за всех.

Подводя итог, скажу, что налицо попытка по-быстрому заработать деньжат, не очень сильно при этом напрягаясь. Наверняка попытка будет удачной, но заслуга в этом отнюдь не компании Dark Fox: свою роль сыграет эмблема Nival на коробочке. Только вот стоило ли растрачивать с таким трудом накопленный авторитет и доброе имя на продвижение подобных поделок?

Самый зрелищный скрин, который мне удалось сделать в игре. Даже взрывчик есть

P.S. Обычно играм с таким низким рейтингом мы отводим миниревью на страничку, но для "Первой мировой" сделаем исключение. По двум причинам. Во-первых, мы внимательно следим за проектами на базе "Блицкрига" потому, что это первый лицензируемый движок отечественного производства, получивший такое широкое распространение. А во-вторых, Первая мировая война - это интересная и совершенно незатертая тема, которая когда-нибудь найдет достойное отражение в стратегиях. Мы в этом уверены.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0,40	ИТОГО 5.3
Графика	6	x 0,20	
Звук и музыка	5	x 0,10	
Оригинальность	6	x 0,20	
Ценность для жанра	4	x 0,10	

Женщины за рулем!

Жанр Аркадные автогонки
Издатель 1С
Разработчик Gaijin Entertainment
Дата выхода III квартал 2005
Сайт www.gaijin.ru/projects/adrenalin.htm

Отрадно, что отечественные разработчики регулярно радуют свежим взглядом на жанр автогонок. Вспомните, в свое время "Дальнобойщики" и "СамоГонки" явились настоящим откровением и очевидной находкой в привычном, казалось бы, жанре.

Очередной "ход конем" готовят в московской компании Gaijin Entertainment, в недрах которой в данный момент времени разрабатывается "Адреналин-Шоу". Составляющие нового проекта, казалось бы, избиты дальше некуда - красивые женщины, вымышленные спорткары, плюс фантастические трассы. Однако акценты в организации геймплея расставлены таким хитрым образом, что на выходе получается некая гремучая смесь из нескольких игр гоночного и не только жанров. Интересно, не правда, ли? Вот и нам стало любопытно, причем до такой степени, что решено было пробраться в стан разработчиков для личного знакомства с пребета-версией "Адреналин-Шоу".

Море возможностей

На пороге компании меня радушно встретили продюсер проекта Кирилл Юдинцев и PR-менеджер Иван Кузнецов, после чего пошла беседа по душам. Естественно, при запущенной игре.

Первый взгляд на проект мгновенно дарит уверенность в его светлом будущем. Профессионально сработанный интерфейс, отличная анимация стильного меню, симпатичные модели виртуальных героинь в нарядах - один откровеннее другого. На мой вопрос, рисовались ли женщины с настоящих моделей, как это было, например, в Street Racing Syndicate, собеседники весело отметили, что нет, не рисовались. Тем приятнее оценить полет фантазии художника.

Про "Адреналин" уже много писали и говорили. Но напомнить "краткое содержание предыдущей серии" никогда нелишне. В игре одиннадцать очаровательных героинь, каждая из которых неплохо водит машину. Машин, кстати, чуть меньше - восемь. Это концепт-кары, дизайном которых занимались профессиональные автодизайнеры.

Цель проста. Выбрать женщину по нраву, посадить ее в транспортное средство и начать участие в шоу, которое состоит из серии заездов по пятнадцати трекам. На протяжении гонок необходимо не только показывать лучшее время на круге, добывая классические победы путем завоевания первого места. Нет! Нужно как можно более эффектно и агрессивно (по отношению к противникам) вести заезд, зарабатывая бонусные очки за разрушения машин соперников и исполнения эффектных трюков прямо по ходу состязаний. Тогда о вас заговорят, будет слава и деньги на тюнинг машинки.

Типы заездов готовят самые разные - от обычных, по спортивным трассам (на которых запрещено использование разного рода бонусов, включая ускорение), до самого настоящего deathmatch на арене (где надо не только таранить и взрывать меткими ударами в корпус соперников, но и выполнять головокружительные трюки в воздухе, как это делают герои серии Tony Hawk's Pro Skater)! Вариантов продвижения вперед неверо-

Это арена для сражений на выживание и исполнения головокружительных трюков. Обратите внимание на прозрачные стеклянные трамплины слева

Модные задние фонари с прозрачными колпаками налицо...

ятно много - игрок сам может выбирать, в каком направлении работать. Очевидно, что лучше пробовать все на свете, ибо любой вариант игры хорош и интересен по-своему. Частично я смог в этом убедиться.

Адреналиновая сущность

По сути, "Адреналин-шоу" - явно аркадная игра. Это чувствуется и по оформлению, и по машинам, и по трассам. На деле, проект может похвастать наличием достаточно проработанной физики поведения машин. Учитываются такие параметры, как масса, тип привода, развесовка по осям. В реальном времени просчитываются силы, которые действуют на автомобиль в разных режимах движения. Можно сказать, что пока ваш суперкар не взлетел в воздух (в смысле, не взорвался, а прыгнул), физика довольно-таки честна, а все ее особенности можно почувствовать на кольцевой трассе без бонусов. А вот когда в дело вступают безумные нитро-ускорения, когда машина делает на высоте сто метров над землей невероятные кульбиты, когда мощным ударом вы взрываете авто оппонента, о правдивости физической модели думаешь меньше всего. Делом правит адреналин, который, благодаря "Адреналину", в большом количестве попадает в кровь играющего. Невероятное ощущения скорости, великолепные визуальные эффекты, коварные и подлые соперники. Признаться, игра вырывает из реальности. Появляется мандраж и непреодолимое желание пройти трассу еще раз. Выполнить более эффектный трюк, наказать еще с десяток оппонентов. Но оговорюсь еще раз, физика - "не для тупых", к поведению машин придется привыкать, проще говоря - тренироваться.

Графика - на высшем уровне. Каждая трасса индивидуальна. Есть маршруты объезда, препятствия, трамплины, тоннели. Арены впечатляют грандиозностью. Очень приятно наблюдать разнообразнейшие текстуры высокого качества, детальные модели авто, классные спецэффекты.

Порадовал и звук. И знаете, в какой части? В комментаторской. "Прогоны" известных комиков Бачинского и Стиллавина стоят того, чтобы их слушать с довольной улыбкой на лице. Интересно, а что будет в английском варианте?

После посещения офиса компании у меня не осталось сомнений в том, что "Адренали-Шоу" - один из наиболее перспективных гоночных проектов года не только среди российских разработчиков, но и в мире. Конечно, отрывочные впечатления могут оказаться обманчивыми, но, повторюсь, увиденное (даже эпизодически) позволяет смотреть в будущее игры с оптимизмом. Ждать релиза осталось недолго, и, поверьте, мы его ждем.

ШОУ ЖЕНЩИН И МАШИН

На вопросы отвечает продюсер "Адреналин-Шоу" Кирилл Юдинцев

НИМ: **Расскажите, когда и к кому в голову пришла идея игры? Это следствие увлечения компьютерными гонками или трезвый рыночный расчет?**

К.Ю.: Расчета в этом не было, мне думается совсем, во всяком случае, трезвого. Проект начинался совсем другим, как гонки со стрельбой. По мере работы, одна за другой появлялись идеи и концепции, одни воплощались, другие отбрасывались. Около года назад окончательно сформировалась основная идея: "Адреналин" - это экстремальное телешоу про автомобили и красивых женщин. Это означает свободу для игрока в выборе способов достижения победы, это означает зрелищность и яркость. Это и менеджмент рекламных контрактов, и возможность различными (не всегда совсем "честными") способами добывать деньги и необходимую для победы славу - рейтинг среди зрителей. Все остальные концепции, как бусинки на нити, начали ложиться одна за другой, чтобы образовать максимально полную и цельную картину. Мы надеемся, это будет достаточно ново и интересно для игроков.

НИМ: **А какие любимые гоночные игры у разработчиков "Адреналин-Шоу"?**

К.Ю.: Ну, мы разные. Почти всем нравится какая-нибудь из линейки NFS: от Porsche Unleashed до NFSU2. Многим понравился Flatout и Burnout3. Некоторые из нашей команды любят хардкорные раллийные симуляторы, некоторые - аркады, некоторые - и то, и другое. Вообще разнообразие вкусов к гонкам в нашей команде во многом повлияло на концепцию и детали разработки игры.

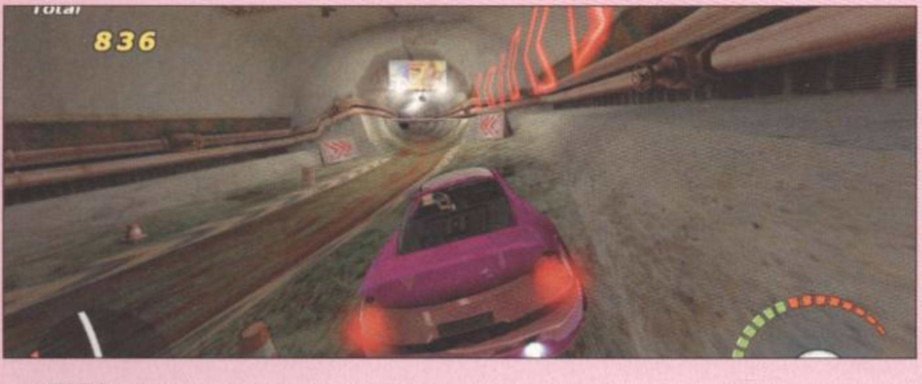
Кирил Юдинцев, продюсер "Адреналин-Шоу"

НИМ: И еще немного о разработчиках. Вы любите реальные машины, интересуетесь гонками?

К.Ю.: Многие из нас интересуются настоящими машинами и гонками. Настоящими машинами вообще интересуется большинство лиц мужского пола и значительная часть прекрасной половины человечества. Гонки - это то, где машины проявляют себя заметнее всего.

НИМ: **Поведайте о концепции "Адреналин-Шоу". Это женщины или все-таки машины? Или женщины вместе с машинами?**

К.Ю.: Это шоу - шоу о шикарных машинах и красивых женщинах, шоу о невероятных трюках на автомобилях, настоящих адреналиновых гонках, и абсолютно невероятных скоростях. Женщины - это персонажи, которые участвуют в шоу, машины - это основной фетиш игры. Огонь, взрывы, море драйва и полная свобода в выборе средств - это суть игры.



НИМ: Ваша игра - аркада или симулятор?

К.Ю.: Изначально игра создавалась как настоящий симулятор. Потом по мере сил мы старались сделать игру доступнее для большинства игроков, но не отступать в реалистичности физического поведения машин. Это одна из причин, почему мы отказались от повреждения ходовых характеристик машин. Кроме того, мы очень много работали над дизайном трасс, чтобы сделать их интересными настоящим водителям, и не достаточно простыми для новичков. И, конечно же, автоматическая коробка передач и выбор привода для машин могут значительно упростить игру для многих. Хотя для настоящих хардкорщиков в игре есть возможность поучаствовать в заездах только на заднеприводных машинах с ручной коробкой, предварительно настроив их, что называется, под себя. Кроме того, мы старались добиться настоящего аркадного драйва с помощью других игровых возможностей - это разнообразные "адреналиновые" девайсы, позволяющие выполнять на машинах разнообразные трюки - от простого нитро, до езды на двух колесах, переворотов в стиле грузовика из "Ночного дозора" и т.д.

НИМ: Каким вы видите основного потребителя вашей игры? Сколько ему лет? Все-таки эротический подтекст очевиден, а то, что аудитория красочных несимуляторов весьма молода - факт общеизвестный...

К.Ю.: В сущности, в вопросе есть часть ответа. На самом деле, мы уверены, что игра будет интересна всем любителям ярких гонок и машин. Наш потребитель - это и молодой человек, мечтающий о подобных автомобилях, чтобы на улице на него обращали внимание девушки, восклицая "Ах какой мачо!", и т.п. Это и искушенный геймер, для которого главное - сильные ощущения от адреналиновой езды, и случайный игрок, который хочет здорово провести несколько часов, почувствовать пульс жизни.

НИМ: Транспортные средства в игре - все без исключения "концепты". Кто занимался дизайном машин ("корпоративный стиль" чувствуется), брались ли реально существующие образцы в качестве прототипов?

К.Ю.: Дизайном большинства автомобилей занимались профессиональные автодизайнеры. Ни один из реальных автомобилей не является полным прототипом наших автомобилей, но, естественно, при создании не могло не учитываться то, что ведущие дизайн-бюро создали за это время.

НИМ: Для озвучивания игры приглашены Бачинский и Стиллавин. Как вы вышли на этих персонажей? Как работается с ними?

К.Ю.: Мы вышли на Сергея и Геннадия через нашего издателя "1С". Работать с ними очень весело. Это действительно безумно креативные и веселые люди, пусть и не всегда их юмор легок. Я надеюсь, вы сможете оценить это в полной мере по их речи в игре. Скажу только, что большая часть всего, что можно будет услышать, - это не заранее подготовленные реплики, а чистый экспромт.

НИМ: Расскажите о саундтреке произведения. Ставка сделана на ударный рок? Найдется ли место электронике, которая в последнее время очень популярна?

К.Ю.: Хедлайнерами у нас более жесткий рок от "Черного Обелиска", а также мелодичное творение музыкантов коллектива "БИ-2". Рок был выбран как максимально подходящая музыка к игре, вызывающая бурю эмоций и чувство адреналина. В целом музыка будет разноплановая, разные рок-направления, а также упомянутая вами электроника, более похожая, скажем, на то, что делают ребята из группы The Prodigy.

НИМ: Планируете ли перенос "Адреналин-Шоу" в приставочный формат?

К.Ю.: Мы думаем над этим. Пока мы полностью заняты PC-версией, но после релиза, возможно, займемся и консолями. Это зависит и от того, как игра будет принята аудиторией.

НИМ: Сколько времени по вашим подсчетам может потребоваться на полное прохождение игры?

К.Ю.: Самым удачливым игрокам понадобится, по приблизительным оценкам, 10-12 часов. Но в "Адреналин" можно играть и намного дольше, если стремиться пройти как можно полнее, или выбирая только те заезды, которые больше по вкусу в данный момент.

НИМ: Расскажите об особенностях "Адреналин-Шоу", которые присущи только этому проекту?

К.Ю.: У нас их много, так как проект в своем роде является, на наш взгляд, уникальным. Мы постарались совместить в игре все самое лучшее, что есть в играх гоночного типа, добавив при этом свои изюминки. Максимальное ощущение скорости, тюнинг автомобилей, шикарный выбор аэрографии, чувство борьбы и жестокого соперничества. Фактически полная свобода выбора между различными типами заездов, стратегией и тактикой победы, свободный, не скованный жесткими рамками игровой процесс. А трюки?! Положив руку на сердце, могу смело утверждать, что ни в одной другой игре нет такого количества автомобильных трюков, дарующих игроку поистине незабываемые ощущения, как в "Адреналин-шоу"! Мы постарались сделать игру максимально зрелищной. Кроме того, интересность возрастает с драйвовыми режимами: помимо knockout, deathmatch и т.п. есть и уникальные, например, "предельные скорости". Под этим названием скрывается режим, где игроку необходимо постоянно поддерживать определенную скорость, не опускать показатель спидометра ниже положенного (что-то вроде гонки в фильме "Скорость"). Добавим немножко безумия в виде постоянно растущего порога скорости, который в итоге сообщит игроку о том, что нужно мчаться быстрее 240 км/ч (если сможешь так ездить). Поверьте, это вообще ураган эмоций! Ну и, конечно, красивые девушки во время гонки и между заездами, позирующие фотографам и операторам - как финальный штрих. Нам кажется, особенностей будет достаточно.

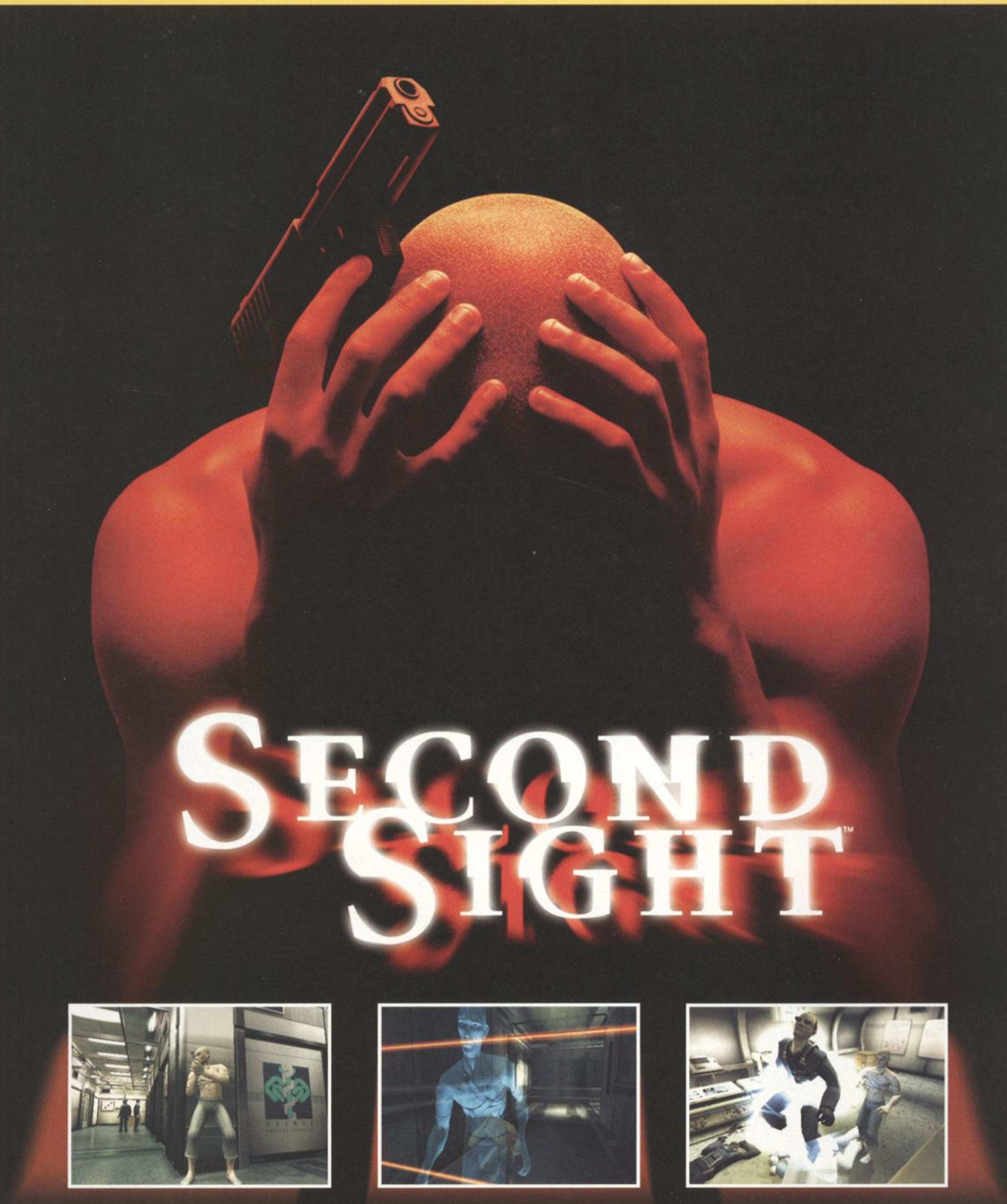
НИМ: Спасибо за ответы. Удачи в разработке, ждем релиза!

Одним оппонентом стало меньше!

Дрифт, разумеется, поощряется

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



1С ФИРМА «1С» FREE RADICAL Codemasters GENIUS AT PLAY

© 2005 Free Radical Design Limited. Все права защищены. «SECOND SIGHT»™ и «Free Radical Design»™ являются торговыми марками Free Radical Design Limited. Разработано компанией Free Radical Design Limited. Издано компанией The Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). «Codemasters»® является зарегистрированной торговой маркой Codemasters. «GENIUS AT PLAY»™ является торговой маркой Codemasters. Нелегальное копирование, адаптация, прокат, перепродажа, взимание платы за использование, теле-, радио- и кабельная трансляция, публичный показ, извлечение ресурсов и распространение этого продукта, любых торговых марок или защищенных авторским правом элементов продукта запрещено.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Diver: Deep Water Adventures

Владимир ВЕСЕЛОВ

ЧЕЛОВЕК В ПОДВОДНОМ МИРЕ

В развитии водолазного дела нашей стране принадлежит почетное место.
Справочник водолаза

Жанр Симулятор дайвинга **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Биарт **Дата выхода** IV квартал 2005 **Сайт** www.diver3d.ru

Сдается мне, что нет в мире человека, который не мечтал хотя бы разок поплавать с аквалангом в каком-нибудь теплом море. Полюбоваться живописными подводными пейзажами, понаблюдать за рыбами и прочей морской живностью в ее родной среде, посетить затонувший корабль и, может быть, разжиться на нем сундучком с сокровищами. В наши дни осуществить эту мечту стало просто. Достаточно скопить кучу денег (не очень большую), махнуть куда-нибудь на Мальту или на Красное море, там прямо на пляже взять напрокат акваланг, и все. Но что делать тем, у кого кучи денег нет и не предвидится даже в перспективе? Помочь им взялась компания "Биарт".

Разработчики пока не до конца разобрались с тем, как позиционировать свою игру. Точнее, как втиснуть ее в рамки привычных жанров. С одной стороны, это симулятор, но симулируется в ней просто человек, хотя и снабженный нехитрым аппаратом (аквалангом). С другой стороны, в отличие от обычного симулятора, игровой процесс завязан не столько на управлении, сколько на действиях. То есть получается экшн. Где-то даже шутер с видом от первого лица, поскольку в руки игроку будет дано гарпунное ружье. Но стрелять в игре особо много не придется, собственно, использовать оружие нужно исключительно для самообороны и лишь в редких случаях для нападения. Зато будут задания, выполнение которых позволяет добывать деньги и экспу. Так что можно (с некоторой натяжкой) зачислить игру и в RPG. Ну и, наконец, имеется стратегический режим, в котором игроку предстоит перемещаться по всему мировому океану, планировать миссии и готовиться к ним.

Приборчик слева подсказывает аквалангисту, сколько он еще может находиться на данной глубине и в каком режиме должен всплывать

А это, между прочим, развалины легендарной Атлантиды. Хотите разгадать ее тайну?

Хлеб с маслом

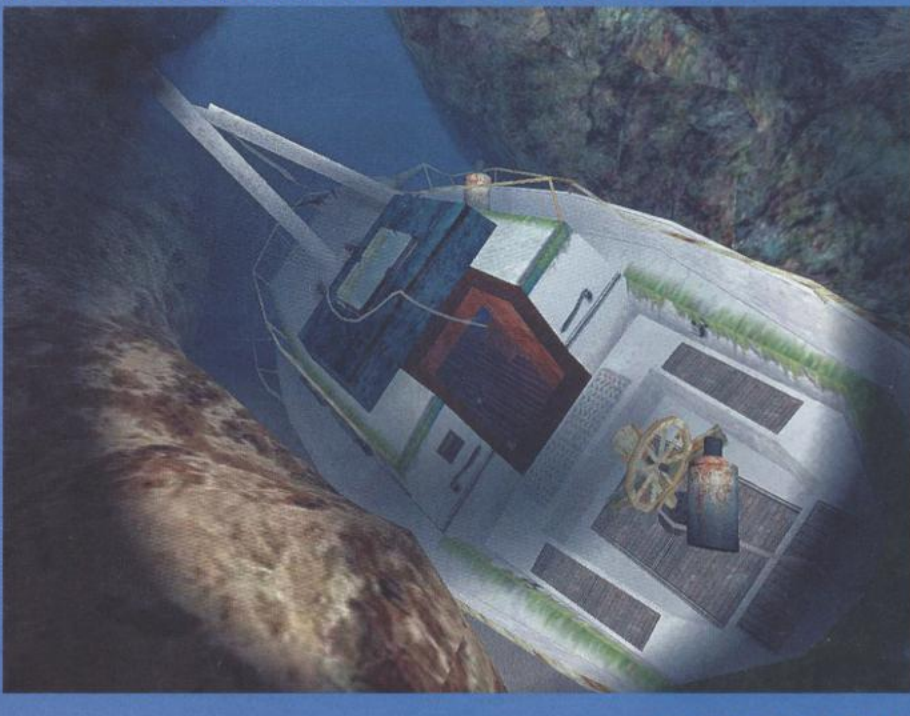
Большинство дайверов (так нынче у профессионалов называется человек с аквалангом) находят деньги где-то на стороне, а потом тратят их на любимое занятие. Но есть сравнительно небольшая группа людей, которые зарабатывают на жизнь, занимаясь дайвингом. К ним-то вам и предлагается присоединиться. Для начала игроку дается некоторая сумма денег, приличный водолазный катер и кое-какое оборудование. В первую очередь предлагается пройти "курс молодого бойца" в специальном бассейне. Далее предстоит начать зарабатывать деньги.

На карте мира присутствует несколько центров дайвинга, проще говоря, портов, в которых имеется специальный клуб или просто бар, где тусуются дайверы. Посетив его, вы можете разжиться заданием, за выполнение которого выдадут определенную сумму. Сюжет игры совершенно не линеен, то есть порядок прохождения миссий вы определяете сами. Однако для выполнения некоторых поручений нужно иметь специальный сертификат. На глубоководные погружения, работу в ночных условиях и т.д. Получить же такой сертификат можно, только пройдя дополнительное обучение.

Как видите, особых заморочек тут нет, однако разработчики для повышения интереса ввели в игру ложные миссии. Например, некий субъект в баре сообщает вам, что в такой-то точке лежит груженный золотом испанский галеон. Вы бросаетесь туда, и обнаруживаете, что галеон действительно есть, но золотом на нем и не пахнет.

Для того чтобы не попасть в такую неприятную ситуацию, нужно почаще заглядывать в библиотеку (а она в игре будет, и не одна). Порывшись в ней, вы могли бы заранее узнать, что на упомянутом галеоне перевозилось не золото, а, скажем, какао. Или о том, что золото там было, но

В одной из миссий предстоит разыскать затонувшую яхту и что-то такое с нее поднять



Diver: Deep Water Adventures

его лет десять назад выгребла подчистую такая-то экспедиция.

Миссии в игре отнюдь не будут ограничиваться поиском и подъемом сокровищ. Вам придется разыскивать и фотографировать (а то и добывать) редких животных, искать важные документы на немецкой ПЛ времен Второй мировой, заниматься другими интересными делами.

Для повышения интереса в игру введены и так называемые "черные дайверы". Это своего рода "пираты глубин", не признающие никаких писаных и неписаных законов и в погоне за наживой готовые пойти на преступление. С ними вам придется столкнуться в некоторых миссиях и вести нешуточные подводные бои.

Как это будет

На данный момент разработка миссий идет полным ходом, но ни одной полностью готовой мне показать не смогли. Зато движок практически готов. Очень красивый движок. Точнее, очень правильный движок.

Тем, кто видел подводный мир только на экране телевизора, может показаться, что все в игре не такое яркое, не такое красочное, как в кино. Но те, кто видел все это своими глазами, согласятся со мной, что в игре подводный мир ближе к реальному, чем в кино.

Но главное в том, что в игре четко воспроизведены физические и физиологические процессы, с которыми ныряльщику приходится считаться в реальности. Например, погрузившись глубже, чем это допускает используемое оборудование, вы рискуете распрощаться с жизнью. Всплыв же слишком быстро на поверхность, можете заполучить кессонную болезнь. Более того, время работы под водой с одним и тем же запасом воздуха будет зависеть, как это и есть на самом деле, от глубины погружения.

Сейчас разработчики обдумывают, стоит ли вводить в игру подводные течения. С одной стороны, это повысит реалистичность, но с другой - может сделать игру слишком сложной даже для опытных игроков. Скорее всего, течения будут в виде отключаемого модуля.

Впрочем, для тех, кто хочет просто полюбоваться подводными красотами, предусмотрен аркадный режим, в котором вы уподобляетесь рыбе и можете плавать, где угодно, как угодно и сколько угодно.

Для любителей "просто поплавать и посмотреть" предусмотрен специальный режим свободного погружения. Вы можете остановить свой катер в любой точке мирового океана, после чего AI смоделирует случайную карту, учитывая ландшафт и природные особенности данного региона. Совершать такие погружения можно будет как после прохождения всех миссий, так и в любой момент между миссиями. Так что игра может продолжаться практически бесконечно.

Всего и побольше

Различного оборудования для подводных работ в игре будет великое множество. Причем все оно точно соответствует реальным образцам. Так что те, кто планирует всерьез заняться дайвингом в реальной жизни или уже занимается им, могут посредством игры ознакомиться с разными образцами снаряжения, сравнить их достоинства и недостатки, испытать в почти реальных ситуациях.

Столь же широко будет представлен и животный мир глубин. Уже сейчас в игре имеется несколько десятков рыб и некоторые другие твари. К сожалению, не будет спрутов и осьминогов: создать адекватный AI для существа с восемью-десятью щупальцами, каждое из которых движется как бы само по себе, - задача очень и очень непростая. Так что воспроизвести сцену из "Тружеников моря" Виктора Гюго не удастся. Зато акулы, барракуды, морские змеи будут в ассортименте. Скучать не придется.

Кстати, вся подводная флора и фауна, которая попадет в игру, будет представлена в специальной энциклопедии, так что можно рассматривать игру и как своего рода справочник.

В заключение стоит отметить, что хотя перемещения под водой присутствовали во многих играх, но до сих пор не было ни одной серьезной попытки воспроизвести подводное плавание с максимально возможной реалистичностью. Так что работу фирмы "Биарт" можно только приветствовать.

Н

Подводные лодки в игре присутствуют. Хотя и не в самом лучшем виде

КРЕСТ, ЗМЕЙ И ПОЛЧЕЛОВЕКА

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

Жанр Автосимулятор **Издатель** Black Beam Games **Разработчик** Milestone **Рекомендуется** Pentium III 1.200 ГГц, 512 Мб RAM, 3D-видеокарта
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.scar.blackbeangames.com

Признаюсь, ждал эту игру с нетерпением. По банальной причине - сам давно являюсь поклонником итальянской марки Alfa Romeo. В гараже уже третья прошедшая через мои руки Alfa. Не очень молодая, но, как хорошее вино, приобретающая ценность с годами. За плечами куча капремонтов, путешествий по "разборкам", встреч с такими же больными на голову и визитов на специализированные автосервисы...

Но это сегодня далеко не самое главное. Главное - игра и уникальная возможность проверить некоторые из представленных в ней автомобилей на, так сказать, "профпригодность". Разработчики делали симулятор, и у меня есть прекрасный шанс попробовать такие автомобили, как Alfa Romeo 156, 147, GTV, 75, и сравнить их поведение (естественно, со скидкой на то, что это все-таки игра, а не тренажер) с поведением реальных "Альф", на которых мне довелось поездить. Все остальное - по классической программе стандартной игровой рецензии.

Ключ в замок!

Игру создавали итальянцы. В Италии любят Alfa Romeo - это одна из национальных достопримечательностей. Могли ли итальянские разработчики сделать плохой проект про одну из своих святынь? Нет! Зато они сделали *очень медленный* интерфейс. Меню удобное, но излишне "тормозное". И это вдвойне странно на фоне незаурядных динамических характеристик Alfa Romeo. Дисбаланс наблюдается. В общем, все окошки анимированы очень медленной анимацией. Сидишь, как истукан, и ждешь, раздражаясь, когда, наконец, "прощелкаются" все строчки и один экран сменит другой. А если таких экранов четыре? А если пять? Буду честен, имей произведение в названии другую автомобильную марку, не простил бы. А так прощу, в силу субъективности. В остальном все в порядке, понятно и удобно.

SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo - симулятор, построенный по аркадному принципу. Разработчики дают понять, что совершенно не доверяют нам как водилам: дескать, если желаете доказать обоснованность своих претензий на право управления быстрыми гоночными "Альфами", подтвердите ее делом. На трассе. Вот почему поначалу приходится довольствоваться "стоковыми" (то бишь точно такими, как продаются в шоу-румах дилеров) машинами. Старинные легенды и более свежие кольцевые болиды показывают свое лицо, но потрогать себя не дают, пугая табличкой Locked. Что ж, будем отпирать.

What's new?

Открытым является всего один стартовый турнир, где необходимо освоить азы управления современными переднеприводными Alfa Romeo. А также открыть для себя любопытную структуру игры, которая неслабо замешана в одном котле с ролевыми элементами.

Разработчики попытались сделать так, чтобы игрок прогрессировал на всем протяжении общения с SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo, и этот прогресс был заметен (не только в табличках начисления очков) и полезен (приносил реальную пользу). Для того чтобы увязать начисление очков по нескольким базовым параметрам (например, скорость реакции, выносливость, качества разгона, зрение, умение "держать удар" и пресловутый Tiger Effect, о котором чуть позже) с тем, что происходит на трассе, в SCAR были внедрены невиданные доселе новшества. Вас интересует, преобразился ли за счет этого игровой процесс? Ну, столь смелые утверждения я на себя брать не решусь, однако готов с уверенностью заявить, что примененные ноу-хау сделали геймплей интереснее. А о чем, собственно говоря, речь? А вот о чем. Первое. Воз-

Итальянские красоты...

Зажимают, подонки, я теряю контроль над собой!

SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo

Качаемся понемногу

Особенно неприятно получать "психологическую атаку", когда машина в дополнение ко всему дымится и вот-вот взорвется

можность запугать на трассе соперника и угроза быть неслабо напуганным самому. Второе - аварии и потеря ориентации в пространстве. Третье - Tiger Effect. Теперь о каждом пункте по порядку.

Человекоподобный

Пункт первый. Давление на соперника. Позвольте начать издалека. А именно - дать оценку действиям искусственного интеллекта, к тому же разработчики беззастенчиво обещали нам человекоподобных компьютерных гонщиков. Признаюсь, тогда я не поверил. И был наказан. Кидаю шапку на пол и прыгаю по ней в пыльных ботинках - у них получилось, я был не прав!

Ваш покорный долго пытался отыскать логику в поведении оппонентов. И нашел ее систематическое отсутствие. "Вроде он был, и вот его нет!" - по Винни Пуху почти. Понял я при этом одно - с электронными ребятами действительно интересно и непредсказуемо гоняться. Они могут "слить", а могут взять в жесткие тиски прессинга и вынудить сделать ошибку в одном из последних поворотов перед финишем. Они могут висеть на хвосте шесть кругов подряд, в точности повторяя ваши маневры и постоянно подвергая стрессам прямо за рулем. Но, с другой стороны, первый поворот после старта - их основная головная боль и, пожалуй, самое слабое место. Особенно, если это поворот медленный. Я поставил рекорд и затем много раз его повторял. Рекорд называется "обойти семь оппонентов в первом вираже". Чаще получалось сделать это сильно внутри, по газону даже (чего уж греха таить, все игроки в душе - читеры), но получалось. Пусть не всегда, но ведь и кнопку restart пока еще никто не отменял. А в меню игра дает вам тайм-аут. Строчки начинают свои забавные щелчки, есть время отдышаться и попробовать еще раз, если не получилось. Жаль, кстати, что правилами во время гонки не запрещена откровенная езда по газонам. Хотя за это карает модель повреждений.

Но я отвлекся. Итак, поведение оппонентов действительно очень напоминает человеческое. Мне это нравится. Господам из Milestone стоит продолжать двигаться в том же направлении.

Если вы зависли на хвосте лидера гонки, то знайте, этот парень сильно занервничал. Над машиной появляются столбцы, демонстрирующие психоэмоциональное состояние преследуемого и то, как оно стремительно ухудшается. Еще бы, никто не любит давление! В результате через некоторое время преследования экс-лидера можно брать тепленьким. Тот запаникует и начнет терять машину в размашистых заносах либо опоздает с торможением. Либо выберет кривую траекторию. Кстати, "нервных" оппонентов стоит опасаться, ибо они могут "зашибить".

Посмотрим на ситуацию с другой стороны. На первом месте вы, а сзади нависает агрессивная морда какой-либо "Альфы". Надо наращивать отрыв! Потому как либо он вас развернет, либо вы так разнервничаетесь, что... Сердце начнет учащенно биться, слух пропадет, изображение размоется на несколько секунд. Чуть замедлится скорость реакции гонщика, но управления автомобилем вас не лишат. Хорошая задумка на самом деле! И воплощение классное. В некоторых длинных заездах (по 6 или 9 кругов) такой эффектный видеоряд на последних кругах здорово сбивает с ритма. Интересность геймплея от этого только возрастает!

По первости такое случается нередко

Tiger Effect

Два других пункта расписывать так же подробно смысла не вижу. Вследствие сильного удара происходит расфокусировка сознания пилота. Машина отлетает в сторону, на секунду пропадает изображение, звук, затем появляется эффект размытой картинки. Мощно задвинули, "афтар жжот".

Вот и до Tiger Effect добрались. Суть его заключается вот в чем. В любой момент гонки игрок может нажатием клавиши остановить время и на несколько секунд повернуть его вспять! Картинка медленно отматывается назад, представляя уникальный шанс вмешаться в ход истории, устранив ошибку (свою или чужую), которая была допущена пару мгновений назад и могла привести к самым печальным последствиям. Дополнительный стратегический элемент. Успеть нажать заветную кнопку именно тогда, когда это нужно. Здесь, даже если вы замешкались на полсекунды, Tiger Effect может оказаться бесполезным, так как попросту не хватит времени на то, чтобы успеть вывернуть руль или как следует оттормозиться. Кстати, продолжительность Tiger Effect увеличивается с течением времени. Размышлять потом можно будет чуточку подольше. Использовать эту фичу можно только один раз за гонку.

Из оставшихся ролевых элементов можно, например, отметить разгон с места. Более опытный пилот лучше переключает передачи и допускает меньшую пробуксовку. За победы да-

Вы думаете, это ускорение? Нет, это пилот разнервничался

SCAR - Squadra Corse Alfa Romeo

ют не только доступ к новым трассам и машинам, но и награждают амуницией, которая также улучшает параметры гонщика.

Как итог вышесказанного, SCAR, по сути, первый автосим, где ролевые элементы не только прижились, но и реально работают.

Alfa как Alfa

Наконец, мы подобрались к машинкам. Сколько здесь великолепных автомобилей! В какую ни ткни - классика жанра. Мне лично нравятся все. А вам?

Не суть. Важна физика. Есть ли тут она? Серьезная гоночная трасса - хорошее испытание для подвески стандартного автомобиля. Как поведет себя Alfa 147 с двухлитровым t.Spark? А как едет старшая по рангу 156 2,5 24v?

Звук раскручивающейся до ограничителя рядной "четверки" от Alfa Romeo ласкает слух. В игре, как и в жизни, - это очень "крутильный" мотор, который показывает максимальный перформанс после 4,5 тысяч оборотов в минуту, заставляя колеса неистово крутиться в пробуксовке на старте. А как иначе? Пилот молодой, еще неопытный. У V6 гораздо больше момента в зоне низких оборотов, поэтому и управлять разгоном и тягой удобнее. Все, как в жизни.

На трассе обе машины демонстрируют повадки, весьма похожие на те, что показывают их реальные прототипы. Динамика, тормозной путь, недостаточная поворачиваемость на входе, которая сиановится избыточной под сброс газа. Господа из Milestone не ударили в грязь лицом. За физику поведения многочисленных Alfa Romeo на трассе им можно ставить очень высокую оценку. Чувствуется, как меняется характер поворачиваемости и устойчивость автомобиля при распределении загрузки по осям. При чрезмерно грубом прохождении поребриков появляется неприятная раскачка (все правильно, подвеска не спортивная, не справляется в столь экстремальных режимах), и, если ее не погасить торможением или разгоном вместе с корректирующими действиями рулем, может начаться неконтролируемое скольжение, которое удастся окончательно поймать только в районе обочины. На одной из трасс присутствует искусственный перепад высот с последующей связкой ходовых пологих поворотов. Так вот, если на начальной стадии не погасить вертикальные ускорения, стая преследователей обойдет вас, стоящего на обочине. Правда жизни.

А как едет заднеприводная Alfa 75! В середине-конце восьмидесятых это был один из лучших спортивных седанов. Задний привод, коробка передач над задней осью, тормозные механизмы задних колес, смещенные к центру для идеальной развесовки. В игре есть лучшая версия этой машины - Alfa 75 Evoluzione! Фантастический автомобиль, pure Alfa! Вообще, воспроизведение характеров разных "Альф", как показалось, достойное. И подборка машин тоже.

В игре есть ряд концепт-каров, поведение которых никому неизвестно. Неясно также, ездили ли вообще некоторые из них. Тем не менее, это традиция заводских игр - помещать концепты в игру. Чтобы было интереснее.

Модель повреждений немного огрублена, но честно работает. Вообще, хорошо, что она вообще есть, потому как некоторые производители автомобилей предпочитают, чтобы их машины в игре не ломались. Здесь ломаются, разбиваются стекла, повреждается кузов. Важно, что водить надо осторожно. Ведь машина может взорваться от небрежного вождения. Длительная езда по обочинам также ускорит кончину вашего болида.

Правдоподобны ли столкновения? И да, и нет. Да, потому что выглядят натурально и в принципе являются логичным продолжением столкновения или потери контроля над машиной. Нет - потому что мне ни разу не удалось сделать крышу. Даже специально.

Впрочем, зачем так издеваться над "Альфой"?

Заключение субъективной комиссии

Знаете, я еще долго могу распинаться про Alfa Romeo. Но пора и о графике поговорить! Milestone всегда отличались качественной подачей визуального ряда. Как вы думаете, изменили они себе на этот раз? Нет, они даже сделали лучше. Дело в том, что "Альфы" многие любят за дизайн, за особое сопряжение поверхностей, чистые линии, стремительный силуэт. Делая именную игру, это нельзя не учесть. Движок должен был воспроизвести дизайн итальянских машин, иначе позор разработчикам. Он и воспроизвел - красиво получилось. Да и задники ничего: итальянские города очень милы, провинции тоже.

Звук порадовал. Хорошая подборка неторопливых композиций. В гонке песни мы не слушаем, а наслаждаемся ревом моторов. Да вздохами и сердцебиением гонщика. Все в порядке.

SCAR Squadra Corse Alfa Romeo - одна из наиболее сбалансированных и интересных заводских игр. Недостатки есть (где их нет?), но на общую картину они не влияют. Отличные машины, непредсказуемые оппоненты, приличная физическая модель. Красивая графика, в конце концов. В общем, мне понравилось. Но помните - в данном случае я очень и очень субъективен.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО 7.4
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	8 x 0,10	
Реализм	7 x 0,20	
Ценность для жанра	8 x 0,10	

Taxi 3 Extreme Rush

Reckless Driver

О БЕДНОМ БОМБИЛЕ ЗАМОЛВИЛИ СЛОВО

Жанр Аркадные автогонки **Издатель** Team 6 Game Studios, Полет Навигатора **Разработчик** Team 6 Game Studios **Русское название** Такси 3: Безумный экстрим
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 512 Мб RAM **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.team6-games.com

Я недавно выдумал концепцию обоснованности появления игр типа Taxi 3 Extreme Rush. Они выходят только для того, чтобы у меня не закончилась работа. Чтобы я, как и раньше, сидел около своего компа с двухлитровой бутылкой "колы" и булкой в руке и, смачно поплевывая в разные стороны, с трудом сдерживая рвотные рефлексы, описывал очередное стритрейсерское детище. Хорошая концепция, не находите?

Другого объяснения процессу появления на свет божий таких вот "релизов" я найти не могу. А может, это для китайского рынка? Там народа много, подлетай, расхватывай, играй!

И еще: я до сих пор не в силах понять, причем тут "такси"? Или стать таксистом - мечта каждого уважающего себя стритрейсера?

Был таксистом, много бомбил

Впрочем, на случай придирок по части названия разработчики себя обезопасили. В самом начале игры нам показывают ролик, в котором злоумышленники зачем-то воруют у главного героя потрепанный таксистский "кэб". Наверное, чтобы тот начал играть в игру! Логично, йоптама (боевой клич спортсмена-ветерана)! Через пять секунд после кражи заветного "кэба" подкатывает солидный "чел" на явно китайской (в смысле, бездарно подделанной) "Ламборгини" грязно-желтого цвета и увозит оторопевшего таксиста на встречу к Большому Боссу... Тут закрадываются сомнения в добропорядочности игрового окружения, а также в наличии логики у разработчиков. Смотрим дальше. Чтобы вернуть "кэб", который, по всей видимости, дорог главному герою игры как память, тот становится отвязным ночным гонщиком. В кошмарном по своему воплощению городе-гротеске, городе-пародии на нормальные гоночные города. Вообще, вся игра - это одна большая нездоровая пародия. Причем навязчивая и маниакальная.

Навязчивая дрянь!

Мои "кола" и булка чуть было не получили тяжкие телесные повреждения после того, как игра была запущена в третий раз и в третий же раз неуступчиво заставила меня смотреть стартовый ролик очень убогого содержания. Зато я отчетливо уяснил, что Большой Босс любит цветы и кустарники, которыми щедро украшен вход в его жилище. Но что толку с такого знания?

Потом наконец появился игровой экран. Темноватый и загадочный. Какая-то неопознанная машинка в правом углу, какая-то рожа в левом. И много чего-то понаписано весьма мелким шрифтом. Следуя выработанному годами аркадному рефлексу, я, не утруждая себя ознакомлением с надписями, бахнул по "ентеру", начав гонку. Для того чтобы провалить ее два раза и получить в лоб неожиданный "геймовер". "Вот так дела! Она еще и зубы показывает..." - только и смог прошипеть я, злобным ударом задействовав комбинацию клавиш Alt-F4!

Потом мне пришлось еще раз посмотреть стартовый ролик, вновь оценить палисадник Большого Босса и таки почитать надписи мелким шрифтом. После чего все мгновенно расставилось по необходимым полкам. Я легко выиграл несколько "дрэгов", заработал бабла, попрыгал из одной в другую по нескольким вымышленным тачкам и понял, что представляет собою эта игра...

Кто ты?

Здесь буду краток, ибо информации для размышления и так предоставлено выше крыши. Физика? Сомнительно, что разработчики хоть раз управляли спортивным автомобилем в своей жизни. Настолько условно и нелогично ведет себя машина... Зато есть модель повреждений. Кому она нужна? Это второй вопрос. Графика? Вы шутите, уважаемые? Графические козыри игры - хитрые ракурсы перед гонкой, которые, как и вступительный ролик, игрок не в силах "промотать". Звук звучит. А играть можно не более пяти минут. Просмотра палисадника около дома Большого Босса будет предостаточно!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0,35	ИТОГО 3.8
Графика	5	x 0,15	
Звук и музыка	5	x 0,55	
Реализм	1	x 0,65	
Ценность для жанра	1	x 0,25	

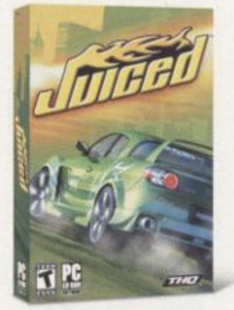
Палисадник босса...

Этот "кэб" у нас украли в самом начале игры...

Похоже, вор... Это сделал парень на грязной китайской "Ламборгини"!

Леонтий Тютелев

НОЧЬ, УЛИЦА, ФОНАРЬ И... ТЮНИНГ



Жанр Аркадные автогонки **Издатель** THQ **Разработчик** Juice Games **Рекомендуется** Pentium III 1.500 ГГц, 512 Мб RAM, 3D-видеокарта **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.juiced-racing.com

Juiced, если кто не знает, может похвастать сложной судьбой. Игра должна была появиться гораздо раньше, но финансовый крах разработчика, знаменитой компании Acclaim, сдвинул дату релиза на неопределенное время. Пока улаживались бумажные вопросы, проект пребывал в замороженном состоянии...

Так как почти законченный Juiced был фактически единственным наследием обанкротившегося паблишера, его прибрала к рукам контора Juice Games. История умалчивает о том, как товарищам это удалось. Факт остается фактом. И вот, наконец, произведение разморожено, согрето, закончено, издано THQ. Теперь - в свободной продаже. А мы уже успели крепко позабыть об этой игре.

Вообще, налицо еще один представитель жанра аркадных автогонок, посвященных модному движению ночных гонщиков. Вторичный, с несколькими нововведениями, он наверняка по праву займет свое место на полочке с дисками, принадлежащей фанату гоночных игр.

Старо, как мир

Завязка стандартна. Есть сумма денег, есть добрый дядечка, который всю игру будет смотреть на вас, как "большой брат", советовать что-либо, а потом и противостоять на трассе. Далее следует визит к дилеру, покупка автомобиля. Интересно, что машины предлагаются как новые, так и подержаные. Это правильно. Подержанные, в свою очередь, могут быть в хорошем состоянии, а могут и не в очень. Впрочем, поход в автосервис способен сразу решить все проблемы, так что на состояние машин при покупке можно не смотреть, а сразу брать самый дешевый вариант. Все равно его потом ждут несколько ступеней тюнинга, и от реального прообраза почти ничего не останется.

Вообще, машин очень много. Они поделены на восемь классов, в зависимости от цены, мощности и так далее. Отмечу, что градация не условная, а вполне честная и объективная. Всего в игре порядка пятидесяти транспортных средств от самых разнообразных фирм. Приоритет отдан моделям, которые в чести у уличных гонщиков. Это наиболее успешные образцы своего времени. Причем, как показывает практика, успешные в первую очередь в коммерческом плане. Например, Mitsubishi Eclipse второго поколения или старая Toyota Celica, заряженные варианты которых и по сей день с гордостью разъезжают по улицам городов всего мира. Расчет разработчиков верный - геймер рад будет приобрести игру, в которой фигурирует его старая "тачка". И если в жизни денег хватает только на поддержание ее в работающем виде, то в игре очень приятно поработать над машинкой как следует, превратив ее в 400-сильного монстра.

Члены команды. Ну и рожи! Спасибо, я сам поеду

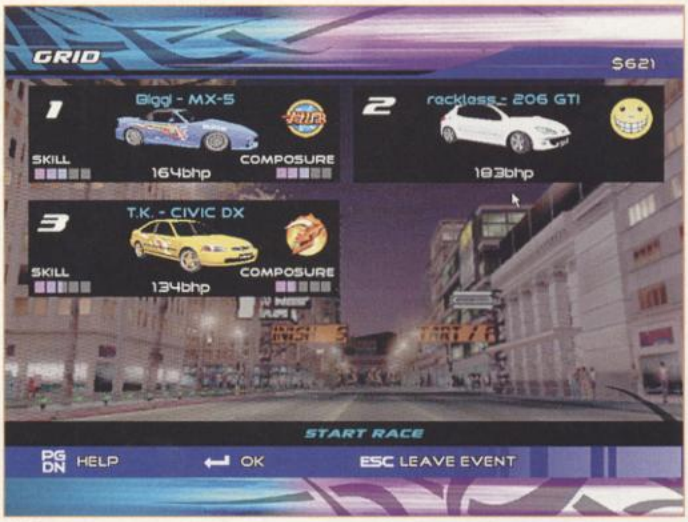
Купив авто, тут же отправляемся за тюнинговыми запчастями, отметив любопытную возможность выбрать по нраву магнитолу и мобильный телефон. Product placement в играх становится все более навязчивым. Хотя, с другой стороны, если на дорогую в реальной жизни "мобилу" разоряться неохота, то, опять же, к вашим услугам, игровая реальность. Замечено, что от магнитолы проку никакого. А вот телефон помогает созвониться с разными людьми и принять участие в определенных заездах.

Но вернемся к тюнингу. Проапгрейдить можно любой агрегат авто-

Как ни странно, стадионы всегда полны. Неужто класс езды, показываемый стритрейсерами, так высок?

А это наш новый мобильный телефон...

▲ Чем круче пластиковый обвес, тем больше "респекта"!



▲ Перед началом гонки можно и нужно делать ставки

мобиля. Детали доступны по цене, результат проведенных усовершенствований, что называется, внушает доверие. Например, прямоточный воздушный фильтр добавляет всего одну лошадиную силу, что справедливо, а чип-тюнинг - лишь несколько. Все, как в жизни. Можно самому варьировать клиренс автомобиля в пределах шести сантиметров, меняя таким образом его поведение на трассе. Правда, в не очень широких пределах. В ход идут новые тормоза, подвеска, колеса и диски, обвесы, наклейки, неон - в общем, все, что тюнинговый доктор прописал. Почти как в RPG, только здесь мы прокачиваем не героя, а автомобиль. Все детали оригинальные и, напичкав машину новьем, не забудьте обклеить кузов наклейками - а то "пацаны не поймут".

Немногочисленные особенности

Режим карьеры преподносит не так много сюрпризов, как хотелось бы. Одним из главных является возможность создать собственную "бригаду". С течением времени к вам будут присоединяться драйверы со стороны - как мужчины, так и женщины. Они будут звонить на телефон, просить разрешить им стать частью команды. Дело ваше - отказаться или пригласить. Впоследствии этих ребят можно будет выставлять на соревнованиях вместо себя, и смотреть отрывки гонок с их участием, снабженные взволнованными комментариями. Забавно, но совершенно неинтересно. Я гораздо больше уверен в собственных силах, да и самому ездить все-таки любопытнее. Но фича есть, и, надо признать, что раньше ни у кого такого не наблюдалось. Надо же хоть чем-то выделяться из толпы стритрейсеров... Еще можно смотреть гонки с участием других пилотов - в случае, если не хватает денег, очков или подходящей машины для того, чтобы самому поучаствовать в заезде. Ставить на врагов деньги. Причем гонку показывают полностью. Устаешь смотреть. Этот элемент также несколько несбалансирован.

▼ Старый Ford Focus. Владелец наверняка будет рад купить игру и заняться тюнингом своей машины в виртуальной реальности

В остальном игра сюрпризов не подносит. Заезды сменяют друг друга. Есть кольцевые гонки, есть дрэг, присутствуют гонки по городу. Радует строгий подход игры, которая не прочь покарать игрока, не дав тому переиграть важную гонку. Если, к примеру, начали заезд, в котором победитель получает автомобиль, выход из игры будет означать поражение. Никаких рестартов. Если по какой-либо причине нажмете Alt+F4, то когда вернетесь обратно, вашей машинки уже не будет.

Физические особенности

Настало время поговорить об игровом процессе. Понятно, что перед нами аркада, и спрос с нее соответствующий. Однако некоторые особенности надо отметить.

Сначала кажется, что модель поведения машины на трассе даже слегка правдоподобна. Особенности разного типа привода переданы условно точно. Вести автомобиль надо аккуратно, плавно вкатываться в повороты, притормаживать, когда необходимо. Иначе контакты с отбойниками неминуемы. Постепенно мастерство игрока растет, он едет все быстрее и смелее. Тормозит позднее, а иногда не тормозит вовсе, влетая в ходовой вираж на дикой скорости. И понимает, что тормозить все-таки надо было. Вот и делает это прямо в повороте, доворачивая руль, что в жизни - смерти подобно. А в Juiced? Выясняется, что здесь все наоборот. Когда вы тормозите поворачивая, кажется, будто включается система стабилизации. Машина красиво заныривает внутрь виража, без намека на потерю управляемости и, проехав какое-то время в скольжении, бодро устремляется дальше. Это самый натуральный "фейк", в жизни так быть не может! Очевидная помощь игроку в попытке сделать его игровую действительность проще, слаще и эффектнее. И, признаемся, авторам это удалось! Но почему они не обучили такому приему компьютерных гонщиков, которые откровенно теряются в медленных поворотах?

Впрочем, на интересность игрового процесса такие штучки негативного влияния не оказывают! Геймплей Juiced хорошо сбалансирован, гонки пролетают на ура. Оппоненты в целом не теряются и достойно противостоят игроку, а потрясающее ощущение скорости, которое дарит игра, добавляет действию адреналина. Смело заявляю, что Juiced на текущий момент времени - одна из самых увлекательных гоночных аркад. Особенно, если на кону стоит свежеоттюнингованный автомобиль.

Графика и звук не выбиваются из общей картины. Описывать тут особо нечего. Можно сказать так - все, что необходимо, присутствует.

И вердикт. Отрадно, что замороженный проект вернули к жизни, отестировали и издали. Он, безусловно, этого достоин. Качественная аркадная игра про стритрейсеров. Сегодня - это самый востребованный гоночный игровой продукт. И если он сделан добротного, популярность ему обеспечена. Все это можно отнести к сегодняшнему герою с непростой судьбой - Juiced.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО	7.0
Графика	7 x 0,20		
Звук и музыка	7 x 0,10		
Реализм	7 x 0,20		
Ценность для жанра	7 x 0,10		

Bone

Александр ВАСНЕВ

ПРО МАЛЕНЬКИХ И БЕЛЕНЬКИХ

Если в одном месте чего-то убудет,
то в другом - обязательно прибудет.
Закон природы

Жанр Adventure **Издатель** Не объявлен **Разработчик** TellTale Games **Дата выхода** Осень 2005 **Сайт** www.telltalegames.com/products?pc=bn0102

Что такое лукасартовские квесты, знают все, даже те, кто в них ни разу не играл. Это были классные игры, золотой век жанра, но та эпоха осталась позади... Хотя почему, собственно, позади? Ведь создатели тех шедевров не испарились без следа, они по-прежнему в деле; к примеру, часть сотрудников Lucas Arts основала студию Autumn Moon Entertainment и в данный момент творит нечто многообещающее под названием A Vampyre Story. Стоит вспомнить и про Тима Шефера, который после своего ухода создал гениальную Psychonauts...

Наша цель - ком... комикс!

Не изменили любимому делу и последние беженцы из дома дядюшки Лукаса, покинувшие родные пенаты после закрытия Sam & Max: Freelance Police. Именно они составили костяк компании TellTale Games и в данный момент трудятся над одним очень интересным проектом под названием Bone, в основу которого (вы ведь, наверное, уже догадались, что это будет адвентюра?) положен комикс Bone: Out from Boneville Джеффа Смита. Тесное сотрудничество девелоперов с автором гарантирует нам если и не появление классной игры, то, как минимум, качественную реинкарнацию печатного прародителя.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Bone - это не единственная затея TellTale Games. Известно, например, что "сказатели" примут участие в создании одной веселой адвентюры под названием Ankh (материалы о ней ищите в апрельском и майском номерах "Нави" за этот год), разрабатываемой компанией Deck 13 Interactive. Еще ходят слухи о том, что TellTale Games купила права на серию CSI; так это или нет, мы узнаем совсем скоро.

Хотя в данном случае эти два понятия, наверное, будут синонимами. Тьфу-тьфу-тьфу, чтобы потом не быть крайним.

Час сериала

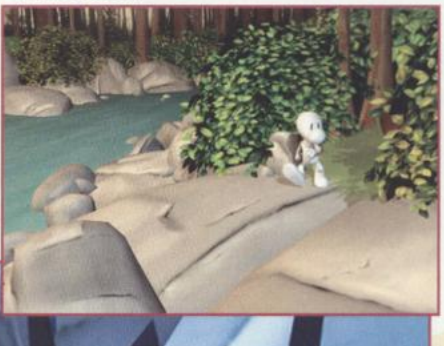
Но что такое Bone? Хотя правильнее было бы сказать "кто", поскольку так зовут главных персонажей игры. Знакомьтесь, Фон Боун (Fone Bone), Фони Боун (Phoney Bone) и Смайли Боун (Smiley Bone), забавные создания, внешне чем-то напоминающие одно незлое привидение по имени Каспер. Как-то раз это троица умудрилась заблудиться в пустыне, а в довершение всех бед тучи саранчи разделили наших героев. И вот теперь, взяв управление Фон Боуном, нам предстоит и родственников спасти, и поучаствовать в каком-то глобальном приключении... Как говорят авторы, это будет что-то вроде "Властелина Колец", только гораздо более смешное.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

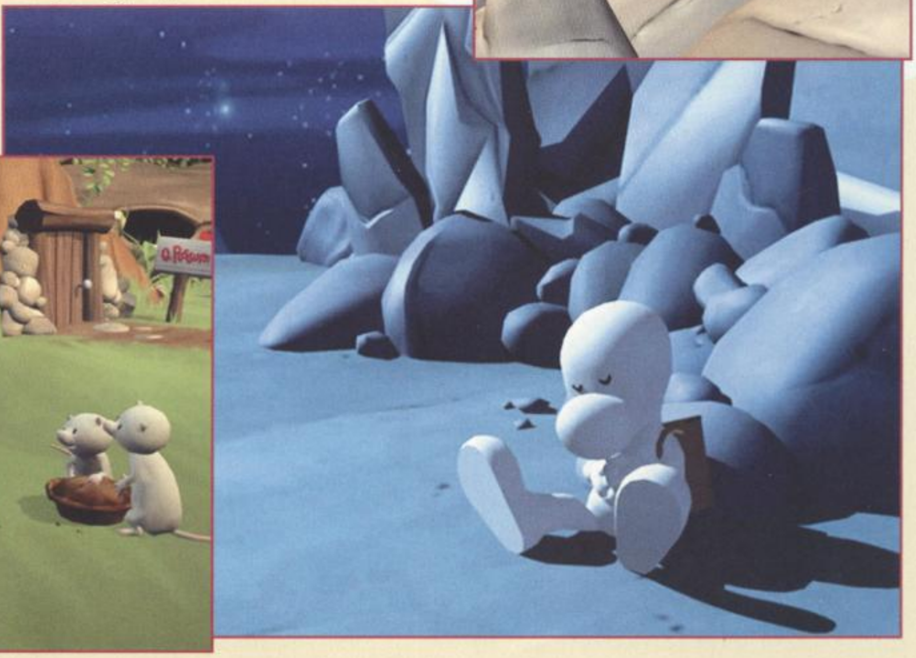
Незадолго до отправки номера в печать студия TellTale Games объявила о запуске онлайновой системы распространения собственной продукции под названием TellTale Now. Отличительными особенностями новинки станут: возможность скачивания пользователем проектов компании TellTale Games через Сеть (таким образом игра попадает к покупателю, минуя полки магазинов) и реализация принципа "попробовал-понравилось-купил" (try-before-you-buy). Первым проектом, который будет распространяться посредством TellTale Now, станет Bone: Out of Boneville.

По вселенной комикса планируется выпустить целую серию игр, каждая из которых будет сравнительно небольшой (4-6 часов геймплея), но вполне самодостаточной и в то же время связанной с другими частями. При таком подходе понятно, что появляться выпуски подобного интерактивного комикса будут сравнительно часто, первый вот увидит свет уже этой осенью.

А у реки, а у реки, а у реки гуляют Боны, гуляют игроки



А сейчас придет серенький волчок и... сделает какую-нибудь гадость



Дядь, а дядь, достань воробушка!

Разговор за чашкой кофе

Да, начало великолепное, при условии, однако, что и дальнейшее будет в том же стиле, а это самое трудное.
Стиль - это все равно, что верный тон в музыке.
Ги де Мопассан. "Милый друг"

С какой стороны ни подойди к названию TellTale Games[1], все указывает на то, что сотрудники компании должны знать толк в интересной беседе. Надо лишь создать соответствующую атмосферу. Руководствуясь этой нехитрой логикой, мы растопили виртуальный камин, смахнули пыль с двух массивных кресел и сварили кофе (тоже, естественно, виртуальный), дабы максимально развязать язык президенту компании TellTale Games Дэну Коннорсу. Насколько мы преуспели в этом, судить вам.

Семейный совет

Навигатор игрового мира: **Привет, Дэн! Мы тут целую теорию о названии вашей компании во вступлении придумали, можете вы как-нибудь это прокомментировать? Кстати, кофе не желаете?**

Дэн Коннорс: Привет и спасибо за кофе, не откажусь. Словосочетание TellTale Games впервые озвучил технический директор компании Кевин Брунер во время одной из посиделок, этакого "мозгового штурма", и, на мой взгляд, оно наиболее полно отражает наши цели и задачи. Мы хотим создавать игры, в которых присутствовали бы яркие характеры, захватывающие приключения и, конечно, увлекательный сюжет. Поэтому мы и решили сделать адвентюру по серии комиксов Bone, ведь в ее основе лежит потрясающая история, которую, уверен, мы сможем рассказать вам должным образом.

НИМ: **Хм, звучит неплохо, но не повредит ли геймплею то, что сюжет игры будет тесно связан с сюжетом комикса? Ведь получается, что фанаты Bone будут заранее знать, чем все закончится.**

ДК: Мне кажется, что как раз фанаты получат наибольшее удовольствие от адвентюры, потому что наша задача - оживить мир Bone. Мы стремимся воссоздать в игре яркие образы персонажей книги, передать уникальность каждого из них (используя, например, продвинутую анимацию), до мелочей продумать способы взаимодействия героев с окружающей вселенной. Не последнюю роль в успехе этой затеи будет играть и подбор актеров для озвучки диалогов, и, конечно, саундтрек. Как мне кажется, в результате у нас получится что-то вроде интерактивного кино. А скажите мне, кто, как не фанаты, первыми стремятся посмотреть фильм, снятый по мотивам полюбившейся им книги?

НИМ: **Вы часто общаетесь с автором комикса Джеффом Смитом?**

ДК: Мы еженедельно отсылаем Джеффу различные наработки, консультируемся с ним. На настоящий момент ситуация такова, что наши позиции по поводу того, как должна выглядеть игра, совпадают. И это здорово, потому что мнение Джеффа очень важно для нас.

НИМ: **В играх серии Bone несколько героев (Fone Bone, Phoney Bone, к примеру). Под нашим управлением будет находиться только один персонаж или, может, сразу целая группа товарищей?**

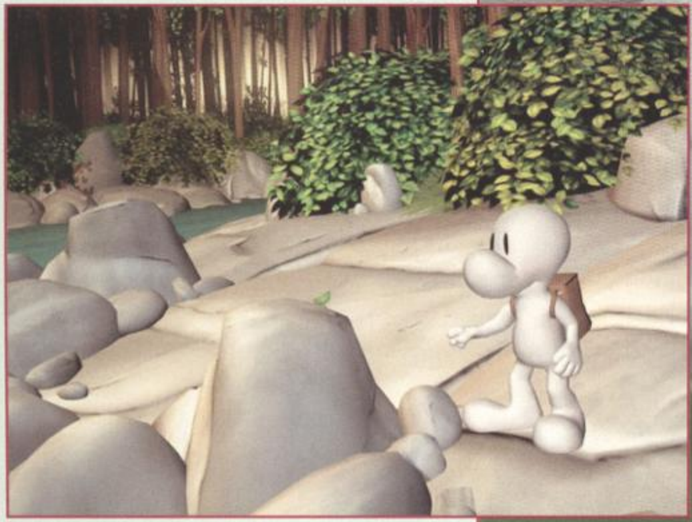
ДК: Однозначно ответить на этот вопрос нельзя: количество контролируемых игроком персонажей будет зависеть от хода сюжетной линии. Могу добавить, что, например, NPC могут по-разному относиться к героям игры.

НИМ: **Пожалуй, главным новшеством серии Bone является the multi-character dialog system. Что это и с чем сие едят?**

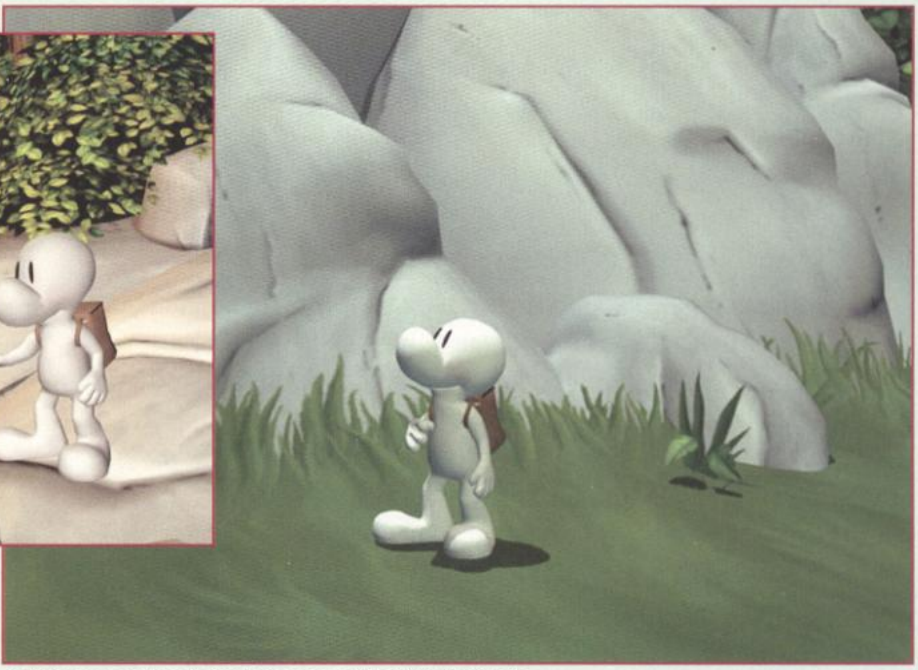
ДК: Главная отличительная черта данной фичи заключается в том, что игрок сможет общаться одновременно с несколькими NPC, причем реплики участников разговора будут напрямую связаны с тем, как наш персонаж ведет беседу. Насколько мне известно, внешне это будет выглядеть как традиционный диалог с возможностью выбора собеседника. Кстати, при помощи нашей системы будет разрешен весьма щекотливый эпизод в Bone: Out of Boneville, участниками которого станут Фон Боун и две крысотвари. Фанаты книги, наверное, поняли, что конкретно я имею в виду (а все остальные могут начинать гадать на кофейной гуще, рассматривая скрин, на котором Фон Боун изображен в обществе этих страхолюдин - *прим. ред.*).

Кыш, крокозябры!

1. Словосочетание tell tale с английского переводится как "рассказывать истории". В то же время русским аналогом термина telltale может быть, как прилагательное "красноречивый", так и существительные "болтун" или "сплетник".



И на камнях растут деревья?



Уууу, в каком классном журнале про меня статью написали!

НИМ: **Еще мы слышали о наличии в игре встроенной системы подсказок: в Bone будут настолько сложные пазлы?**

ДК: Нет, это связано с тем, что мы хотим помочь как можно большему числу новичков открыть для себя мир адвентюр.

НИМ: **Известно, что игры серии Bone планируется сделать довольно короткими, зато появляться они будут несколько раз в год. В чем причина использования такой нестандартной схемы?**

ДК: Мы хотим, чтобы все желающие имели возможность знакомиться с новыми эпизодами наших историй каждые несколько месяцев. Уверен, что такой вариант лучше, чем заставлять геймеров по три года ждать продолжения понравившейся адвентюры. В то же время необходимо создать и адекватную систему распространения наших игр, которая сделала бы их доступными для как можно более широкой аудитории.

НИМ: **В последнее время название вашей компании упоминается не только, когда речь заходит о серии Bone, но и рядом с такими тайтлами, как Ankh или CSI. Наверное, это неспроста?**

ДК: Ну, если говорить об Ankh, то, да, мы согласились принять участие в разработке этой адвентюры. Ребята из Deck 13 Interactive прислали нам демку игры, и она оказалась весьма многообещающей. Правда, в чем конкретно будет заключаться наше участие, я пока сказать не могу.

Что же касается CSI, то тут вообще говорить о чем-либо пока преждевременно, хотя мы действительно очень хотим сделать игру по какому-нибудь детективному телесериалу. Мы уверены, что из этого может получиться очень захватывающая интерактивная история. Вообще, мне кажется, что благодаря подобным проектам с сильной сюжетной линией может произойти возрождение адвентюрного жанра. Ведь в конце концов всем нравятся хорошие истории.

НИМ: **Позвольте еще один вопрос, не связанный с Bone. Скажите, у нас есть шанс все-таки когда-нибудь поиграть в Sam & Max: Freelance Police?**

ДК: Всякое бывает. Хотя лично мне это кажется весьма маловероятным.

НИМ: **Жаль, конечно, но что делать... А теперь давайте вернемся к тому, с чего мы начали, к кофе. Представьте, что однажды все запасы кофе на планете вдруг будут уничтожены. Как это отразится на деятельности вашей компании?**

ДК: В среднем в день сотрудник нашей компании выпивает порядка 20-30 чашек кофе (хотя некоторые предпочитают другие содержащие кофеин напитки), так что ответ очевиден. Хотя, мне кажется, что мы пострадаем еще больше, если в один прекрасный день остановятся фабрики по производству Dr. Pepper!

НИМ: **Спасибо, Дэн! Удачи Вам и да хранит судьба Dr. Pepper!**

Интервью подготовил
Александр ВАСНЕВ

Темной-темной ночью по темному-темному ущелью шел маленький беленький человечек

Так как, перепрыгнуть или переплыть?

Tony Tough 2: A Rake's Progress

ТОНИРОВАННЫЙ КВЕСТ

Александр ВАСНЕВ

Четыре глаза и ни в одном совести
Краткий психологический портрет Крутого Тони

Жанр Adventure **Издатель** dtp Entertainment AG **Разработчик** Prograph **Дата выхода** Конец 2005 **Сайт** www.tony-tough.com

Очкарикам везде у нас дорога, очкарикам везде у нас почет... В принципе, так могла бы начинаться статья про игру серии Half-Life, но поскольку Гордон Фримен сейчас пребывает в творческом отпуске, то речь у нас пойдет о совсем другом герое, Крутом Тони, главном персонаже Tony Tough 2: A Rake's Progress (приквела к Tony Tough and the Night of the Roasted Moths). Запомните хотя бы часть этого не самого короткого названия, ведь очень может быть, что перед нами еще один гвоздь в крышку гроба всем предсказаниям гибели жанра адвентюр вообще и рисованных квестов в частности.

Те, кому уже посчастливилось познакомиться с частным детективом Тони (в нашей стране первая игра была издана компанией "МедиаХауз" под названием "Тони Крутони. Бешеная тыква"), несомненно сразу же вспомнят этого колоритного персонажа. Почему? Представьте себе Коломбо (вы ведь еще не забыли, "кого зовут Коломбо"?) с весьма выдающимися ушами и еще более выдающимися очками, добавьте к получившемуся портрету туалетный юмор и полное отсутствие моральных принципов. Да, такое забудешь нескоро...

Но откуда взялся сей феномен в мире сыска? Похоже, что ответ на этот вопрос всерьез заинтересовал создателей Tony Tough and the Night of the Roasted Moths, а потому в их новой игре мы на всех парах отправимся в прошлое, в 1953 год, когда Тони, тринадцатилетний паренек, был самым обычным учеником самой обычной школы в самом обычном городке штата Нью-Мексико. Хотя, нет, не так... Тони был самым необычным учеником (попросту говоря, главным шалопаем округи), ну, а далее по тексту. Например, как-то раз за опоздание на урок мальчугана приговорили к принудительной отсидке в классе после уроков. Так мало того, что до начала отбытия наказания Тони успел подложить кнопку учителю на стул и устроить ловушку с ведром мусора на верхней кромке двери, сорванцу и из запертого класса удалось сбежать. Правда, оказался он после этого не "на воле в пампасах", а в травматологическом отделении местной больницы...

Но не детскими шалостями едиными будет богат Tony Tough 2: A Rake's Progress; пара зловещих (а может, и не очень) тайн здесь тоже присутствует. Карты на стол никто пока выкладывать не собирается, хотя, согласно слухам, не последняя роль в игре отведена весьма популярной в кругах уфологов Area 51. В таком случае Тони, видимо, придется покинуть родные пенаты, ведь упомянутая "зона" не в ближайшем поселке располагается и даже не в соседнем штате.

Но что это мы все про сюжет, да про сюжет... Сюжет и в Tony Tough and the Night of the Roasted Moths был; не сказать, чтобы выдающийся, хотя для подобной игры вполне удобоваримый, в отличие, скажем, от графики (в разрешении 640x480) и внутриигровой логики (местами выходившей погулять). Однако есть надежда, что оба этих минуса будут тщательнейшим образом исправлены в приквеле. Быстрый (а равно как и медленный) взгляд на скриншоты позволяет заметить, что модели персонажей некогда полностью двумерной игрушки приросли объемом, а сам квест перешел в популярную ныне категорию 2,5D (в которой, к примеру, очень вольготно себя чувствует дилогия Syberia). Что же касается пазлов, то в Tony Tough 2: A Rake's Progress сложность задачек будет понижена, дабы они были все-таки частью геймплея, а не занозой в известном месте у нас с вами.

Выход квеста намечен на конец года. Пока в релизных планах стоит лишь немецкая версия, но dtp Entertainment AG не теряет надежды в ближайшее время заключить партнерские соглашения со всеми заинтересованными лицами. Заинтересованные лица, ау!

По улице со всех кривеньких ног бежало стихийное бедствие локального масштаба

- Тони, если бы у меня был банан, я бы обязательно с тобой поделился!
- Жаль, что у тебя нет банана!

А если вон той медсестре дать большой шприц, то это уже будет survival horror

"Одно из двух: или это больной человек или хорошо сохранившаяся мумия", - думал Тони, глядя на соседа по палате

Paradise

Александр ВАСНЕВ

В гостях у сказки

Жанр Adventure Издатель Micro Application Разработчик White Birds Productions
Дата выхода I квартал 2006 Сайт www.whitebirdsproductions.com

...И там, впереди, он увидел заслоняющую все перед глазами, заслоняющую весь мир, громадную, уходящую ввысь, немыслимо белую под солнцем, квадратную вершину Килиманджаро. И тогда он понял, что это и есть то место, куда он держит путь.
Э.Хемингуэй. "Снега Килиманджаро"

Думаем, мы не погрешим против истины, если предположим, что подавляющее большинство наших читателей знакомы с именем Бенуа Сокаля, а как следствие - и с его дилогией Syberia (хотя бы понаслышке). Но чем занимается сейчас талантливый художник? Последний раз мы получали весточку о нем год назад, когда маэстро начинал разработку новой игры под названием Lost Paradise. Мы решили навести справки...

Что ж, приготовьтесь, у нас есть две новости: одна хорошая и одна плохая. Начнем со второй. Проекта под названием Lost Paradise больше не существует. Эээ, не стоит хвататься за сердце и пить валидол раньше времени, вы забыли про хорошую новость: да, Lost Paradise исчез, но зато вместо него появилась игра Paradise. О причинах подобной трансформации и многом другом нам сейчас расскажет один из основателей White Birds Productions Майкл Бэмс (Michel Bams, звучное имя, не правда ли?).

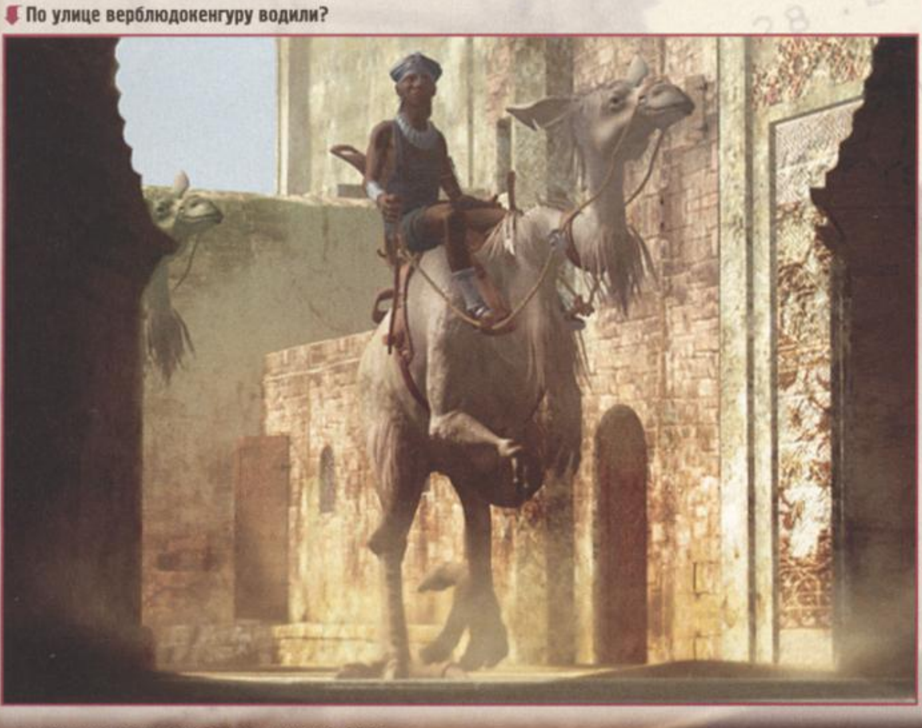
Навигатор игрового мира: **Привет, Майкл! Мы понимаем, что вы уже много раз отвечали на этот вопрос, но все-таки, почему вы вместе с Бенуа Сокалем (Benoit Sokal), Оливье Фонтене (Olivier Fontenay) и Жаном-Филиппом Мессианом (Jean-Philippe Messian) решили уйти из Microids и основать собственную студию White Birds Productions? И раз уж мы затронули эту тему, не могли ли вы рассказать немного о себе и своих коллегах?**

Майкл Бэмс: Привет! Если позволите, то начну с ответа на последний вопрос. История нашего знакомства началась чертовски давно, лет десять назад, когда мы все были сотрудниками маленькой компании Microfolies, а Бенуа Сокаль как раз начинал работу над своей первой игрой Amerzone. Потом эту маленькую студию купила компания Microids, Бенуа увлекся проектом Syberia, Оливье Фонтене занялся созданием канадской студии, Жан-Филипп Мессиан стал вице-президентом по финансовым вопросам, а я отвечал за маркетинг.

Почему мы решили уйти? Вообще-то было две причины такого поступка. Во-первых, финансовые проблемы Microids, которые в значительной степени "парализовали" нашу деятельность... С другой стороны, мы неоднократно обсуждали идею создания собственной компании, а потому, когда возникла такая ситуация, то решили, что пришла пора сделать следующий шаг в нашей карьере.

НИМ: **Прежде чем перейти к разговору о настоящем и будущем вашей компании White Birds Productions, позвольте задать один маленький вопрос о Syberia. Когда Ханса Воралберга увезли мамонты, а Кэйт Уокер осталась практически одна на самом краю земли, вы знаете, в этом можно было увидеть намек на третью серию**

По улице верблюдокенгуру водили?



Paradise, штрихи к портрету

Главной героиней игры станет некая Энн Смит - единственная наследница короля Родона (на самом деле, настоящее имя девушки - Каренн Краун). Когда ей было десять лет, супруга диктатора развелась с мужем и, забрав с собой дочь, переехала в Европу. Много лет спустя Энн решается навестить отца, которого она попрежнему любит, даже несмотря на его ужасающую репутацию.

"И где же тут сюжетная интрига?" - удивится читатель. А вот где. В Морании самолет Энн сбивают повстанцы, и, хотя принцессе чудом удается выжить в авиакатастрофе, произошедшей неподалеку от города Мадарган (Madargane), в результате крушения Энн теряет память. Найденные при ней документы и личные вещи позволят девушке вспомнить многое о своей прошлой жизни в Европе, но знатное происхождение, а равно как и цель путешествия в Моранию останутся для нее тайной.

В то же время на окраинах Мадаргана появляются части повстанцев, и Энн справедливо решает покинуть город, чтобы постараться вернуться домой, в сытую и спокойную Швейцарию. Принц Мадаргана соглашается помочь нашей героине, но при одном условии: девушке надо отвести содержащегося в дворцовом саду леопарда туда, где он родился...

А где гарем?

Paradise, штрихи к портрету

Леопард, как уже известно, станет не только символом, но и одним из главных героев игры. В определенные моменты нам даже будет разрешено управлять им, например, для того, чтобы запрыгнуть на какую-нибудь высокую платформу, недоступную для Энн, или чтобы напугать недружелюбного охранника своим белозубым оскалом.

игры. Или все закончилось так, как закончилось?

МБ: Для Бенуа, да! Для него в этой истории поставлена точка. Так что если в один прекрасный день появится Syberia III или любая другая игра о Кейт Уокер, то могу точно сказать, что Бенуа Сокаль в ее создании участия принимать не будет.

НИМ: **Что ж, понятно. Теперь давайте поговорим о вашем новом проекте. Как мы недавно узнали, у него сменилось название: Lost Paradise превратился в Paradise. Почему вы решились на такой шаг? Может быть, за время создания игры вам удалось найти тот самый потерянный рай?**

МБ: Нет, пока не нашли (далее следует большущий смайлик - *прим.ред.*) А смена названия действительно имела место и была обусловлена целым рядом причин. Во-первых, Paradise звучит не так избито, во-вторых, нам очень нравятся названия, состоящие из одного слова, и, наконец, мы подумали, что это слово даст большую, нежели Lost Paradise, пищу человеческой фантазии, особенно в контрасте с такими "темными" образами из игры, как, например, леопард.

НИМ: **Основы сюжета игры мы уже знаем, кое-что известно и про место действия: африканская страна размером с Заир, расположенная в самом сердце черного континента. Это все, конечно, хорошо, но что за люди там живут, во что они верят, о чем мечтают? Откуда появилась эта страна (Морания): из старинных легенд, из исторических хроник, из фантазии создателей или...**

МБ: Морания (Maurania) - это некий симбиоз "вечной" Африки и современной диктатуры, при которой люди вынуждены жить в вечном страхе за свою жизнь. Когда-то давно король Морании Родон был амбициозным молодым политиком, желавшим большого будущего для своей страны. Но власть изменила его (почувствуй мощь Темной стороны Силы, Родон! - *прим.ред.*), и сейчас единственная цель правителя - это удержаться на троне всеми возможными средствами. Как следствие, население Морании разделилось на два лагеря: повстанцы, желающие изменить положение вещей, и консерваторы, верные старому диктатору.

НИМ: **Согласитесь, что в любой другой игре пара героев "девушка - леопард" смотрелась бы абсурдно, но ведь Paradise - это не "любая другая игра"... И все же, что удерживает леопарда от нападения на Энн? Почему для правителя Мадаргана так важна судьба этого животного?**

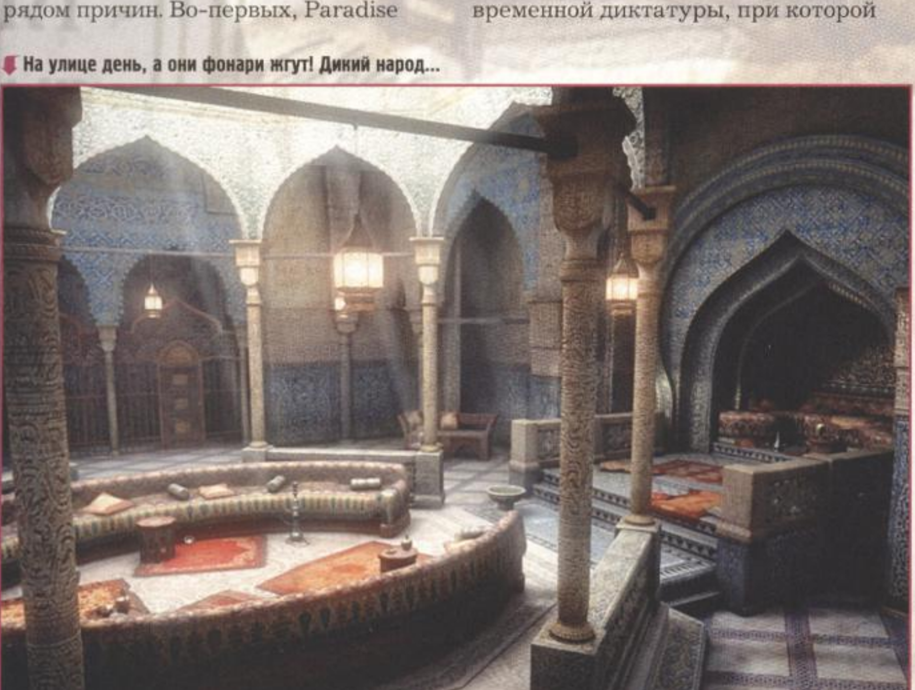
МБ: Отличный вопрос, но, увы, пока я не могу об этом рассказать... Хотя, давайте я дам вам наводку: леопард и Энн уже встречались раньше, давным-давно (и вот теперь все стало ясно, как белый день - *прим.ред.*).

НИМ: **Насколько уместны параллели между сюжетом Paradise и сюжетом Syberia I & II? Имеем ли мы дело с развитием старых идей и старой философии или же нас ждет что-то новое?**

МБ: Любой автор всегда рассказывает приблизительно одну и ту же историю, только абсолютно разными способами. А потому, на мой взгляд, между Syberia и Paradise будет мало общего.

НИМ: **Как нам известно, в игре будет множество NPC (мы даже где-то встречали цифру 25). И это будут абсолютно разные люди, например, ма знаем о племени Молграни (Molgrani), члены которого живут исключительно на деревьях и считают все, связанное с землей, злом. И как с ними будет общаться наша героиня, ведь она же придет к ним по земле или...**

На улице день, а они фонари жгут! Дикий народ...



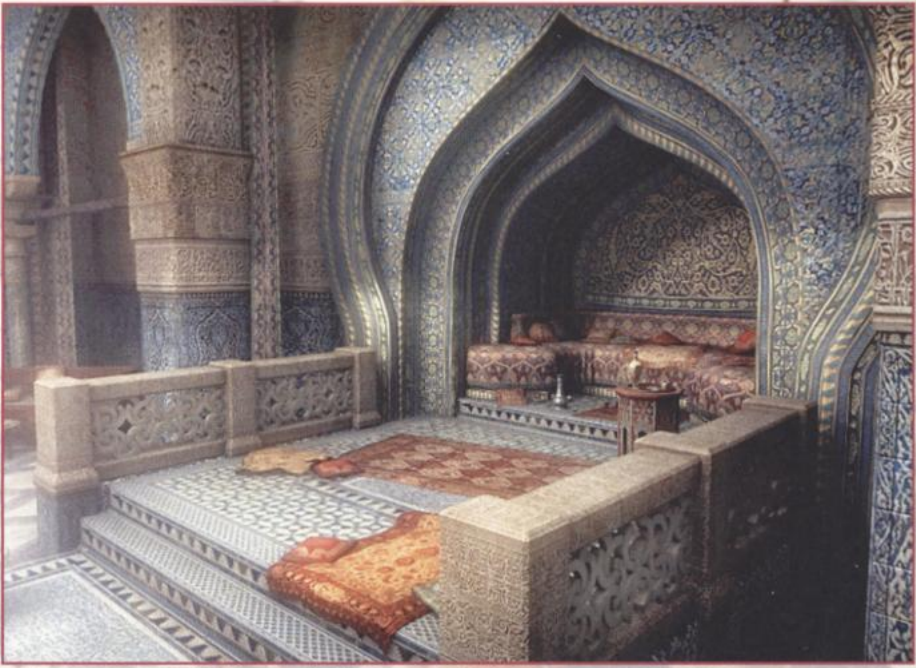
Paradise, штрихи к портрету

Всего в игре будет четыре мира: город Мадарган, деревня Молграни, изумудрудодобывающий комплекс, а также Черный корабль, плавающий город короля Родона. В настоящий момент закончена работа над первыми двумя частями игры.

Paradise, штрихи к портрету

И что же говорит классик о нашем хищнике? Вот они, эти самые пресловутые первые строки.

"Килиманджаро - покрытый вечными снегами горный массив высотой в 19710 футов, как говорят, высшая точка Африки. Племя масаи назвало его западный пик "Нгайэ-Нгайя", что значит "Дом бога". Почти у самой вершины западного пика лежит иссохший мерзлый труп леопарда. Что понадобилось леопарду на такой высоте, никто объяснить не может." Заинтригованы? Хотите узнать больше? Читайте книгу!



Решено: на пенсии я буду здесь жить!

МБ: Да, Энн "ходячий человек" и по идее должна символизировать зло для этого народа. Также вам будет полезно узнать, что речь Молграни основана не на привычной для нас системе слов, а на "свисте". Но, знаете, странная и удивительная вещь: когда разговор заходит об общении между разумными существами, всегда можно найти общий язык, даже когда культуры абсолютно различны.

***НИМ:* Правда ли, что в игре нам встретятся странные, не известные науке виды животных. Уместно ли предположить, что эти создания будут соединять реальность и сказку в Paradise (как мамонты в Syberia)?**

МБ: В мире Paradise будет больше фантазии. Мамонты пусть и не существуют сейчас, но ходили по этой планете не так давно. В Paradise же мы создаем животных, которых никогда не было в природе (и очень возможно, что никогда не будет). С этой точки зрения более уместны аналогии с Amerzone...

***НИМ:* В одном из ранних интервью, вы в ответ на вопрос о сюжете тогда еще Lost Paradise, упомянули рассказ Эрнеста Хемингуэя "Снега Килиманджаро". Действительно, первые строчки этого произведения удивительным образом перекликаются с теми сюжетными подробностями, которые нам известны. Как такое может быть? Это совпадение, мистика или нечто большее, чего мы пока не знаем?**

МБ: Все дело в том, что отчасти игра создается под впечатлением от этого рассказа. Так что теперь вы можете узнать гораздо больше о судьбе бедного леопарда.

***НИМ:* Можно сейчас сказать что-нибудь определенное о дате выхода игры, в частности, о российской версии Paradise?**

МБ: Наш европейский издатель Micro Application активно ведет переговоры с рядом российских компаний, так что скорее всего дата выхода игры в России совпадет с общеевропейским релизом, который намечен на середину первого квартала 2006 года.

***НИМ:* White Birds Productions - это не только Paradise, но еще множество других интересных разработок, в том числе и не относящихся к компьютерным играм. Расскажите нам о них поподробнее.**

МБ: В настоящий момент мы также работаем над проектом Aquarica. По нашему замыслу, он будет включать в себя компьютерную игру, серию комиксов и, возможно, фильм. Правда, что касается последнего, то тут пока лучше не загадывать, поскольку кинематограф - это абсолютно новая для нас область. Стоит сказать, что в создании проекта принимает участие Бенуа Сокаль в соавторстве со своим лучшим другом Франсуа Шюитеном (Francois Schuiten).

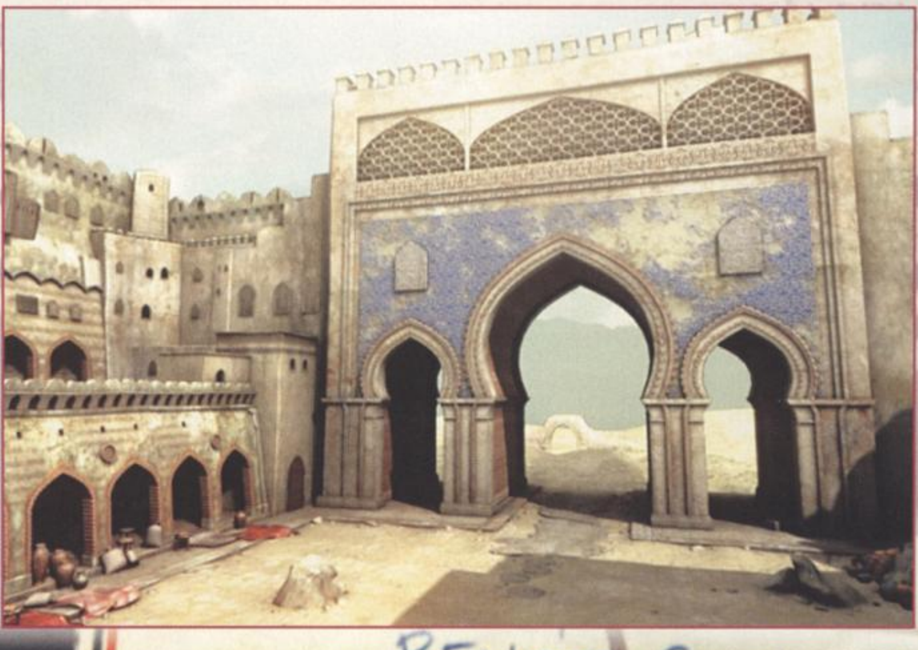
***НИМ:* Согласно рейтингам продаж, в настоящий момент адвентюры - не самый популярный жанр в индустрии. А что ждет нас дальше?**

МБ: Действительно, сейчас адвентюры занимают сравнительно небольшую нишу рынка. Но на последней E3 главы некоторых крупных компаний рассказали, что, согласно исследованиям их маркетинговых отделов, в ближайшем будущем мы вправе ожидать роста геймерского интереса к играм этого жанра.

***НИМ:* Скажите, вы или другие сотрудники вашей компании когда-нибудь были в России?**

МБ: Нет, насколько я знаю. Но что касается меня, однажды, будьте уверены, я обязательно посещу Москву и Санкт-Петербург.

***НИМ:* Что ж спасибо за интервью. Удачи вам! Когда будете в Москве, обязательно заходите в гости!**



BENOIT SOKAL

О графике и вдохновении

- Смотри, эфенди! - сказал падишах - Как хорошо художник изобразил дехканина!
Сказка "Эфенди-художник"

Герои, антураж, композиция - специально создаваемые компоненты компьютерных игр, многие из которых становятся для нас особыми увлекательными мирами. О тонкостях воплощения художественных задумок в играх мы побеседовали с Андреем Акуловым, концепт-художником Render.ru Studio (входит в ALS Group Holding). С его творчеством вы могли познакомиться в таких играх, как Aquanox, KnightShift и KnightShift 2, Spellforce и Spellforce 2...

Андрей Акулов

Навигатор игрового мира: **Андрей, что вас вдохновляет?**

Андрей Акулов: Как правило, интерес появляется уже в процессе работы, хотя бывает и вдохновение. Например, когда решение видишь сразу и возникает желание воплотить задумку на самом высоком уровне. Если интересна тема работы, то и вдохновение приходит само самой. Вообще, профессия художника творческая, она позволяет экспериментировать. Процесс поиска правильного образа персонажа или объекта увлекает сам по себе.

НИМ: **Как у вас рождаются образы?**

АК: Образ в голове появляется практически мгновенно, как только узнаешь характеристики персонажа: злой/добрый, его атрибуты, физические параметры и т.д. Но это, как правило, стандартное "штампованное" решение. Именно здесь и начинается деятельность по проектированию, учитывается визуальная концепция игры, цветовое решение, особенности конкретного мира, детальные характеристики объекта, его пластика. Неплохо также знать ограничения при реализации в 3D.

НИМ: Есть ли разница между работой над персонажем и работой над объектом игры?

АК: Да, конечно. При создании образа персонажа требуется полный набор его характеристик и отличительных черт. Для того чтобы наделить героя правильными внешними проявлениями, необходимо знать его личные качества. Так, при работе над игрой KnightShift 2: Curse of Souls требовалось создать образ Лича: злого и властного. Конкретные атрибуты появились после того, как я осмыслил сущность этого субъекта.

Неодушевленные предметы бывают историческими (реальными) и фэнтезийными (сказочными). Мне как-то пришлось создавать правдоподобные здания для стратегии. Поэтому главными параметрами для меня были тип здания, особенности архитектуры, цвета, геометрические формы, назначение и т.д. А вот Earth 2160 - SF-игра, а значит, и объекты здесь фантастические. Жанр KnightShift 2 можно назвать средневековой фэнтези, где история переплетается с вымыслом. В любом случае, для того, чтобы создаваемый тобой объект гармонично вписался в игру, необходимо четкое понимание ее общей концепции и стиля.

НИМ: **Как вы взаимодействуете с другими разработчиками, трудящимися над графикой?**

АК: После создания образа я обязательно даю рекомендации моделеру относительно цветов, форм и т.д., которые наилучшим образом могли бы отразить сущность героя. Если же ты являешься художником проекта в целом, то в этом случае просто необходимо общаться со всеми создателями графики. Например, при работе над мультфильмом "Mystery Million" мне приходилось тесно сотрудничать и с аниматором, что позволило избежать несоответствия сюжета и раскадровки.

НИМ: **Насколько художник свободен в своем творчестве?**

АК: Это зависит от конкретного проекта. При создании, скажем, объектов для KnightShift 2 необходимо было учитывать возможности движка (например, свет маяка). И уже в рамках этих ограничений воплощать их в жизнь.

НИМ: **Андрей, каковы особенности процесса создания игровой графики?**

АК: Главная особенность - создается игровое пространство, которое существует по своим законам. Поэтому здесь необходима не столько работа "художественная", сколько проектирование. Вся графика выстраивается на основе единой концепции.

Современные игры трехмерны, что делает необходимым участие в разработке профессионалов-дизайнеров (промышленного, графического и даже модельного).

НИМ: Существует ли отличие между обычным и CG-художником?

АК: Как правило, CG-художнику приходится вживаться в уже созданный мир, например, в случаях, когда требуется дорабатывать скетчи заказчика (я столкнулся с этим во время работы над Spellforce и Spellforce 2). У обычного же художника больше возможностей для самовыражения, больше свободы.

НИМ: **И, тем не менее, вы предпочли стать CG-художником...**

АК: Игростроение - молодая отрасль. Здесь есть возможность сделать что-то значимое, в полной мере реализовать свои знания и умения.

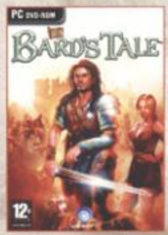
НИМ: **Искусство CG - это дар или результат обучения?**

АК: Идеальный вариант - иметь как дар, так и соответствующее образование. При этом важно знать, чему учиться: можно, например, уметь рисовать, но не уметь проектировать, изобретать; а одно без другого - бесполезно.

НИМ: **Спасибо за интервью. Творческих вам успехов!**

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

ПРОСТИТЕ, ЗДЕСЬ CHOSEN ONE НЕ ПРОБЕГАЛ?



Назрела необходимость ввести уголовную ответственность за использование текстов Blind Guardian в качестве эпиграфов к статьям о фэнтезийных RPG.
И. Жилин. "Июльские тезисы"

Жанр RPG **Издатель** Ubisoft Entertainment **Разработчик** InExile Entertainment
Рекомендуется Pentium 4 2,8 ГГц, 512 Mb RAM **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.thebardstale-thegame.com/uk

Для начала надо предупредить всех старперов вроде меня, которые отчего-то еще не в курсе: нынешняя Bard's Tale не имеет практически ничего общего с ролевой трилогией, которую Electronic Arts выпустила в 1985-90 годах в качестве весомой реакции на Wizardry. Ничего, кроме названия, игровой вселенной а-ля средневековая Шотландия и Брайана Фарго. Человек, который фактически был родителем Fallout (ну хорошо, родителем отца Fallout), работал над всеми частями старой трилогии, сначала сценаристом, а в третьей части - и главным дизайнером. Все. Никаких связей с прошлым, никаких скелетов в шкафах, никаких тянущих на дно опасных связей. Можно переходить к настоящему герою нашего времени.

It's a bad, bad luck to be you

Его зовут Бард, просто Бард, без имени и в общем без судьбы. На вид довольно нагловатый типчик привлекательной наружности, в кино его бы играл Джонни "Капитан Джек Воробей" Депп. У него за душой скупой и куцый инвентарь, шесть атрибутов, напоминающих чуть переделанную AD&D, и умение играть на музыкальных инструментах. Он появляется в небольшом городке Хоутон, сам не знает зачем, и в дальнейшем полностью полагается на волю игрока и рассказчика, ведущих его к закономерному финалу. Один из эпизодов закономерного финала, кстати, нам демонстрируют в интродакшне, что говорит о новаторском подходе к построению сюжета.

Еще Бард располагает тяжелейшим консольным прошлым. Если у вас есть геймпад, то будьте счастливы: управление оптимизировано именно под него. В каждом интерфейсном элементе проступают черты Xbox'овских кнопочек, расположенных крестообразно. У меня геймпада не было, и первая, самая тяжелая битва случилась не с монстром каким, а именно с управлением. Ее необходимо выиграть, повторяю, необходимо. Немного практики, и вы сможете оценить простоту и удобство управления в модификации "клавиатура+мышь", и, ведь правда, оно не столько неудобное, сколько чудовищно непривычное.

Вторая битва - это первый более-менее серьезный квест, который Бард получает в Хоутоне. Вывести из местных подземелий багбиров довольно тяжело, а в сочетании с еще неосвоенным управлением может показаться и вовсе невозможным. Не теряйтесь, противников не так много, как кажется поначалу, главное - выиграть финальную битву. Все реально. Одержите и эту победу - сможете спокойно насладиться главным в игре.

Один из вызываемых персонажей. Довольно эффективен

А вот и сам Бард. Ну что, разве я не прав насчет Джонни Деппа?

Викингская нежить напала с тыла на знахарку. Прут и прут, проклятые зомби!

Видите тесаки, крутящиеся вокруг Барда? Это действие мощного талисмана, выбитого из одного из боссов

А это барменша Мэри, личность весьма выдающаяся. Напитки, которыми торгует она и ее коллеги по профессии, повышают отдельные статистики Барда на весьма приличное время

Вот так он познакомился со своим единственным другом

Длинные песни о Барде

Главное в этой игре - ирония. Отчасти и самоирония, ведь в играх Фарго тоже было немало штампов, хотя в то далекое время, когда он начинал свою карьеру, это еще не совсем так воспринималось. И тем более замечательно, что Фарго смог высмеять и самого себя в прошлом, и огромную массу своих коллег, причем не просто добавить пару-тройку эпизодиков для хохмы (такое встречалось и раньше, из относительно недавних игр с такими вкраплениями вспоминается Divine Divinity), а целенаправленно сделал всю игру (и не особенно маленькую игру!) как пародию на весь жанр героических фэнтезийных RPG.

Каждый поворот сюжета, каждый диалог, половина персонажей и большая часть дизайнерских находок просто кричит: "И я! И я тоже стебусь над всеми этими многотомными и одинаковыми с лица ролевыми эпопеями!" И что самое удивительное: все штампы, собранные вместе и замешанные на добром и злом юморе, прекрасно работают. Игра затягивает, и ты с нетерпением ждешь, куда же дальше тебя вывезет сюжет.

Сюжет. Вы знаете, он настолько стандартен и линеен, что это не может быть случайностью. Его намеренно сделали таким. Намеренно написали историю, в которой главный герой спасает принцессу, томящуюся в заточении, причем строго постепенно: для спасения необходимо пройти три башни, победив в каждой босса, а для входа в каждую башню необходим особый магический предмет. Намеренно создали сюжет настолько линейным, настолько бедным даже на сайд-квесты, что выражение "по рельсам" не в полной мере отражает происходящее на экране. Наверное, сравнение с узким и тесным штреком, по которому медленно катится вагонетка, более подходящее.

Перечислять диалоговые и другие шутки и забавных персонажей можно очень долго, но лучше все-таки посмотреть на них своими глазами. Толстяк, говорящий на маловразумительном шотландском диалекте, дэнс-группа, состоящая из зомби и скелетов, и зомби-босс, который совсем уж готов был отдать Барду квестовый топор "за так" - этот наборчик встречается на протяжении довольно небольшого по времени эпизода. Как вам примерно такой диалог:

- Ты пришел за топором?

- Мне его обещали.

- Забирай! (Надо отметить, что только что этим топором был цинично убит другой товарищ, пытающийся спасти принцессу)

- (Бард растерян) И что, вот просто так отдашь? И мы не будем бегать друг за другом как сумасшедшие, бить и уворачиваться от ударов?

- Нет. Я устал от насилия. ... Хотя, я передумал. Мне понравилась твоя идея!

Замечательно. Просто шикарно. А когда дело доходит до очередного Chosen One, игра превращается в настоящий цирк. Дело в том, что наш Бард спасает принцессу исключительно из меркантильных соображений, а также потому, что она обещала "делать то, о чем он подумал, три раза в день". Но по игровому миру бродят сотни юношей бледных со взором горящим, утверждающих, что они есть Избранные, натуральные Chosen One'ы. Судьба таких юношей довольно незавидна, и в эти моменты юмор игры достигает высших точек цинизма и чернушности. Особенно хороши песни, исполняемые над трупами chosen'ов трио местных гоблинов.

Песни в игре, кстати, вообще хороши, и их много. Я рекомендую прослушать их все, и совершенно сознательно ставлю Bard's Tale 9 баллов в графе "Звук и музыка".

Но самое забавное, что юмор не ограничивается чисто сюжетными ходами. На мой взгляд, решение проблемы инвентаря - тоже своеобразный юмор. Понимаете ли, его, то бишь inventory, практически нет. То есть имеется некий список вооружения и брони, а также амулетов, и все. Прочие же вещи, выпадающие в изобилии из монстров, сразу переводятся в деньги, избавляя игрока от необходимости долгих походов от места схватки к магазину, от необходимости сортировать кучу хлама, таскаемого для продажи. Адепты реализма ради реализма могут кусать мои локти, а мне такая система нравится. Это удобно и смешно, а значит - вполне подходит для Bard's Tale.

El Mariachi

Однако, следует признать, что товарищу Фарго не удалось на сто процентов выдержать пародийный стиль. Он таки придумал нечто оригинальное, напрямую вытекающее из профессии и призвания главного героя.

Наш Бард способен творить магию с помощью нот и гармоний, причем довольно специфическую. Осваивая мелодии, герой постепенно учится вызывать различных помощников в своем деле: ведь он так одинок.

Количество вызываемых помощников зависит от инструмента (постепенно Бард находит все более интересные экземпляры), качество - от одного из атрибутов Барда. Мана тоже, что любопытно, привязана не к персонажу, а к инструменту. Всего имеется 16 вызываемых существ, есть и маги-

Собственно, вот он, этот босс. Еще пока живой...

...и еще сам пользующийся своим амулетом

ческие (особенно полезна ведьма-лекарша); имеются чисто боевые, вроде рыцаря или арбалетчицы, и, еще куча всяких прочих. Из них особенно забавен исследователь, предназначенный для борьбы с ловушками, вскрытия сундуков и сбора трофеев.

В принципе существ, как уже я отметил, 16, однако для некоторых имеются и апгрейды, точнее, просто мелодии, вызывающие более серьезную версию того же существа. Ну действительно, мышь, доступная с самого начала, большой пользы не приносит, и как только становятся доступными более серьезные существа, больше не вызывается. То ли дело ее, извините за выражение, продвинутая версия: крыска, пуляющая себя в противника с приличного расстояния и наносящая очень и очень серьезный урон.

К соратникам привыкаешь, хотя и относишься к ним не как к товарищам по партии, а как к пушечному мясу, которым, по сути, они и являются. Хотя, конечно, пользы от них немало, все равно самая ответственная работа ложится на плечи Барда. Единственный помощник, к которому сам Бард испытывает дружеские чувства, - маленький песик, которого наш музыкант привечает еще в Хоутоне, в самом начале своих приключений. Довольно быстро собачку можно выучить драться, и она начнет, в меру своих скромных клыков, сражаться с врагами. К счастью, она практически неубиваема, а от сильных ударов лишь теряет сознание, так что сможет пройти большую часть сюжета лапа в лапу с Бардом.

Инвентаря, как уже упоминалось, в общем и нет: так, список вооружения (по одному предмету, самому сильному, каждого вида; видов тоже, кстати, немного: мечи, кинжалы, луки, кистени и двуручное оружие), брони и инструментов. Амулеты, периодически попадающиеся на пути Барда, перечислены в отдельном списке и незначительно повышают его атрибуты. Плюс еще имеются особо сильные талисманы, уже активного действия. Всего их четыре, большая их часть добывается из локальных боссов; их активация в бою позволяет получить немалые преимущества.

В остальном система нехитрая, как уже упоминалось: шесть атрибутов, постепенно растущее число хитпоинтов, перки на каждом нечетном уровне. Противники достаточно просты, чтобы банда Барда крушила их уверенно, проблем при прохождении практически не возникает. Все сделано, чтобы игрок спокойно наслаждался историей, диалогами, персонажами. Надо отметить, кстати, особенный вид диалога: разговор между Бардом и Рассказчиком. "Голос за кадром" вещает уверенно, своего персонажа - Барда - не особенно любит и от качеств его не в восторге. Периодически по этому поводу между ними возникают презабавнейшие перепалки.

Вот такая получилась игрушечка, направленная главным образом на развлечение игрока, но тем не менее играбельная. И драйв, надо сказать, присутствует, нешуточный такой драйв, настоящий. Практически как в Diablo, ну, почти. Классные песни. Приличная графика. Общая атмосфера тотальной несерьезности. Ну, неужели для встречи старости вам требует что-то еще, особенно учитывая тот факт, что нормальных качественных ролевых игр не было уже достаточное время, чтобы захотеть что-нибудь новое?

И, кстати, высокий балл в графе "Ценность для жанра" поставлен совершенно серьезно. Несмотря на то, что Bard's Tale страдает отдельными рецидивами консольности, несмотря на штампы, которые ставятся поверх штампов, несмотря на небольшое количество действительно оригинальных концепций, эта игра очень важна для жанра. Как если даже и не первый (это на случай, если я забыл что-то из далекого прошлого), но тем не менее великолепный и редкий пример пародийной ролевой игры, в которой и пародийная составляющая ценна, и игровая интересна.

А здесь можно разглядеть одно из адских созданий, выпущенных Бардом на свет. Кроме того, ясно видна траектория полета крысы. 53 хита снесла, какова чертовка!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	8.0
Звук и музыка	9 x 0,10	
RPG'шность	8 x 0,20	
Ценность для жанра	9 x 0,10	

Александр ВАСНЕВ

ВСЕ В СУМРАК!

Эй, жители неба!
Кто на дне еще не был?
Не пройдя преисподней,
Вам не выстроить рай!
Кипелов. "Путь наверх"

Жанр RPG/Adventure/Tactics **Издатель** Новый Диск **Разработчик** Nival **Дата выхода** III квартал 2005 **Сайт** www.nival.com/nightwatch_ru

От редакции: **А вот и никакое это не ревью! Рейтинга нет, значит не ревью! Хотя и писали мы его по вполне играбельной версии и запланировали три полосы в раздел рецензий, но та игра, которая попала к нам в руки, будет еще дополнительно озвучиваться, а баланс ее докручиваться. Поэтому ищите рейтинг "Ночного дозора" где-то так в сентябрьском номере. Прикидывая на глазок плюсы и минусы, получила бы сегодняшняя версия игры вполне себе приличную оценку 7,8.**

Почти год назад на наши головы обрушился первый вал культурного цунами под названием "Ночной дозор": начав свое шествие с весьма неплохой, но не очень раскрученной книги, благодаря стараниям "Первого канала" это явление доросло до стадии самой настоящей мании...

Однако, прошло время, тематическая волна схлынула, оставив в наших мозгах лишь набор цитат, твердое осознание того факта, что все электрики в нашей стране - Иные по определению, что Жанна Фриске - самая настоящая ведьма, и что "пил не по-детски Светлый Дозорный Костя Хабенский". При таких раскладах появление компьютерной игры, сделанной по мотивам фильма, оказывается как нельзя кстати, чтобы подогреть слегка угасший после акунинской экспансии зрительский интерес, а заодно и подготовить публику к новому акту дозороистерии.

Казалось, что может быть банальней выпуска проекта по кинолицензии успешного фильма? Но в случае "Ночного Дозора" есть своя, особенная интрига, связанная с совершенно непредсказуемым результатом симбиоза одного из лучших произведений современной отечественной фантастики и одного из лучших семейств тактических игр (речь, разумеется, идет о Silent Storm) за всю истории индустрии вообще. Так что же в результате получилось у разработчиков?

Да, действительно, что?

А получился у них самый настоящий комикс. Только не подумайте ничего дурного, комикс - это ведь здорово, особенно когда он насыщен действом, яркими потасовками, красочными заклинаниями, и именно таков компьютерный вариант "Ночного Дозора".

Однако было бы ошибкой утверждать, что кроме боев здесь больше ничего нет. Отнюдь. При помощи небольших вставок, сделанных согласно славной традиции Silent Storm на движке игры, девелоперам удалось поведать нам весьма интересную историю (которая вполне могла бы войти в одну из книг Сергея Лукьяненко). Но поскольку пересказывать подобные сюжеты в ревью - самое последнее дело, то позвольте остановиться лишь на самых примечательных моментах. Например, начало игры абсолютно не предвещает того буйства экшна, что ждет нас впереди. Вот мы знакомимся с главным героем, неинициированным Иным по имени Стас, который пытается убить девушку, дабы заработать деньги на операцию маме. Вот мы узнаем, что все преступление подстроено с целью сделать из Стаса Темного. Дальше в дело вмешивается Светлая Ольга, мы под ее руководством проходим туториал, убиваем первых врагов и спокойно покидаем локацию.

Теперь, согласно наметившийся логике повествования, в самый раз нам перенестись в офис Ночного Дозора (собственно, Стас туда и направился после ночной разборки), где мы бы смогли в спокойной обстановке обсудить первое задание, попить чаю, наконец. Кажется, что все должно быть именно так: спокойно и предсказуемо. Ан нет, еще по дороге свежеиспеченный Иной умудрился вляпаться в самую настоящую тайну. И вот тут-то на наши плечи запрыгнет воинствующий чертенок сюжетной линии, который не хуже гого-

Бедный Йюрик!

И вот эти два шпаненка будут сейчас самого Завулона жизни учить

Вера. Ну, прелесть, что за девочка

Вы когда-нибудь видели сумеречное мясо? Нет? Сейчас увидите!

Извините, но мы вас сейчас засветим

левской панночки будет гнать нас вперед и вперед, лишь изредка позволяя Стасу хоть как-то влиять на собственную судьбу. Стоит ли говорить, что сбросить с себя бесовское отродье удастся только после финала?

Единица - вздор, единица - ноль

Стас не единственный главный герой "Ночного Дозора": большую часть времени нам суждено провести в обществе трех новоявленных Иных (то бишь ни в книге, ни в фильме никоим образом не задействованных), и такой подход очень удобен, так как позволяет нам сгенерировать каждого персонажа по своему усмотрению. Помимо этой троицы в состав партии будут на разное время вливаться уже вполне сформировавшиеся Дозорные, например, Тигренок и Ольга. И вот с ними в игре есть небольшой перекос. Чтобы эти личности своими выдающимися способностями не запороли весь геймплей, разработчики превратили ведущих оперативников московского Ночного Дозора в самых настоящих середнячков. С одной стороны, это правильно, баланс - дело святое, но с другой - полная ерунда получается: Тигренок у нас Перевертыш всего лишь 6-го уровня, а Ольга - Маг 4-го уровня.

Но, чу, разговор, кажется, затронул тему классов персонажей (их в игре всего три: Маг, Чародей, Перевертыш). Подробное описание можно найти в нашем февральском превью, здесь же позвольте поделиться некими соображениями об их практических способностях и силе.

Самыми мощными получились Боевые маги. Недаром именно им достается в концовке игры читерское заклинание "Смерть", которое моментально убивает любого оппонента (за такое экспресс-уничтожение противника партия получает значительный бонус в виде экспы). В принципе, если бы этот спелл был доступен Великим Иным, то претензий бы не возникло, но в том-то и дело, что под конец игры наши персонажи едва-едва успевают перерасти категорию подающих надежды.

Ну, да ладно, прибережем это замечание до самой финальной версии игры, благо остальные магические заклинания и умения смотрятся весьма и весьма кстати, начиная с классического файрбола и заканчивая новеньким "телекинезисом" (который более напоминает Force Push из арсенала рыцаря джедай).

Неудивительно, что такую ценную боевую единицу противники стараются вынести в первую очередь, а потому место мага в тылу за мощной (и волосатой) спиной Перевертыша (оборотня). Как бы не отнекивались девелоперы от классической схемы с "танком" впереди, но Перевертыш в звериной форме прямо-таки создан для этих функций. Особенно, если учитывать его недюжинное здоровье и скиллы (например, умение "на автомате" кусать пробегающих мимо недругов).

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Отличительной чертой Ночного Дозора является удивительное сходство персонажей игры с героями фильма. Вы с первого взгляда узнаете и Гесера, и Завулона, и упоминавшихся в статье Ольгу с Тигренком. Если повезет, то где-то с третьей-четвертой попытки вы разглядите и знакомые черты Жанны Фриске в модели Алисы.

Поклонники же книги помимо означенных субъектов, наверное, будут рады увидеть в игре Инквизитора Максима и Темного Мага Шагрона.

Отдельно стоит отметить, что всех киноперсонажей в "Ночном Дозоре" озвучивают актеры из одноименного фильма.

Одно из двух: или я давно не смотрел MTV, или от Жанны в этой модельке остался только ошейник

И это Великая Ольга?

Что-то как-то здесь одиноко...

Пойду-ка я лучше в Сумрак

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

По словам авторов, действие игры разворачивается между второй и третьей частью первой книги ("Ночного Дозора"). Что ж, похоже на правду, во всяком случае "дикарь" Максим уже пополнил стройные и невозмутимые ряды инквизиции, а Тигренок еще... Хотя не будем о грустном.

Роль же Чародея на поле брани можно определить следующими словами: "А я что, я ничего!". Стоит себе, вроде бы случайный прохожий невесть как оказавшийся в Сумраке и кастует всякую гадость помаленьку. Однако недооценивать его не стоит. Во-первых, пусть и более-менее приличные боевые заклинания он прокачивает только к концу повествования, но в пылу драки мелочей-то не бывает, а во-вторых, именно чародей после боя занимается наложением заклятий на выпавшие из врагов трофеи. Так уж получилось, что именно зачарованные предметы играют здесь роль привычных нам бутылочек. Яблочко с наговором - здоровье поднимет, шоколадка - магическую энергию восстановит... А ведь есть часы волшебные, которые такое проклятие на врага наводят, что будь ты хоть трижды Завулон, а через пару ходов ноги все равно протянешь. Получается своего рода аналог спелла "Смерть", то есть очередной пинок балансу.

Самое интересное, что подобный оверпауэр не является прерогативой Светлых, но наши соперники к услугам подобных умений (а ведь из тушек врагов частенько выпадают те же часы) прибегают исключительно по просьбе сценаристов.

И грянул бой, веселый мордобой

Даже если вы этого очень хотели, спрятаться от ударной тройки "книга-фильм-саундтрек" вам наверняка не удалось. Так что, наверное, все наши читатели уже в курсе, что главным отличительным знаком вселенной Дозоров является некий многоуровневый параллельный мир: Сумрак. В игре мы имеем дело лишь с первым слоем этой реальности (на второй однажды уходит Завулон, да и то в скриптовом ролике). А жаль, возможность высокоуровневых персов нырять поглубже могла бы еще более повысить потенциал боевки. Но даже без этого получившаяся походовая тактика в мире магии оказалось на удивление захватывающей и красивой. Хотя, в последнем нет ничего удивительного: до конца осознать возможности движка Silent Storm, наверное, и сейчас трудно, но с уверенностью можно утверждать, что разносить местные локации (созданные по образу и подобию реальных мест в Москве) в пух и прах посредством магии, так же весело и интересно, как и при помощи огнестрельного оружия.

Но вполне возможно, что у кого-то из наших читателей сердце кровью обливается при мысли об уничтожении муниципальной собственности (пусть и виртуальной). В таком случае спешу вас обрадовать: ряда сражений можно избежать, однако лишать себя удовольствия от очередного боя (причем именно от боя в Сумраке) все-таки не стоит. И хотя разборки в игре могут происходить и в реальном мире, если есть возможность выбора (читай "отсутствуют сюжетные ограничения") Иные безоговорочно предпочитают сумеречное поле боя. И это понятно: ведь там и магия мощнее, и число AP (да-да, это всеми нами любимые "очки действия") у персов увеличивается. А уж то, что Сумрак каждый ход ворует у героев некое количество магической энергии, а при отсутствии последней - и жизни, смотрится как справедливая плата за могущество.

Ролевая система состоит из трех основных параметров (Сила, Ловкость и Интеллект) и набора характеристик, определяющих поведение нашего персонажа в Сумраке (количество AP и т.д.) Растут эти параметры самостоятельно, без нашего участия. Мы же при получении нового уровня довольствуемся лишь выбором спецумения. Кстати, если говорить об умениях, то здесь девелоперы использовали очень перспективную схему "что пользуем, то и качается". Например, любит маг кастовать файрболы, значит с каждым разом шарик будет получаться все смертоноснее и смертоноснее (правда, рост навыка идет до некоторого предела, индивидуального для каждого умения). Система очень полезная и требующая концентрации на каких-то определенных связках заклинаний, поскольку прокачать все умения одинаково не получится. Интересно, а сколько умений можно освоить за всю игру? Давайте подсчитаем: начинаем мы с первой ступени седьмого уровня (каждый уровень разбит на четыре ступени). К концу игры реально (спокойно и без фанатизма) достичь где-то середины третьего уровня. То есть получается порядка двух десятков умений, а это, согласитесь, немало.

К сожалению, подобный термин нельзя использовать, когда речь заходит о продолжительности игры. Непонятно, где девелоперы спрятали обещанные нам в февральском номере "Нави" 30 часов геймплея: автор этих строк сумел найти от силы пятнадцать. И это с учетом просмотра всех роликов и попытки отыгрыша нескольких вариантов развития событий... Обидно, уж больно быстро все закончилось. И, тем не менее, всем поклонникам "Ночного Дозора" и Silent Storm'а игру однозначно стоит посмотреть. Все-таки перед нами одно из ярких событий этого лета. В прямом смысле.

Единственное, к чему можно придраться: на реальной "Полежаевской" люк не красного, а серого цвета и расположен на левой половине станции

А это вот самый настоящий оборотень в погонах. Точнее, вампир в погонах, но тсс, это тайна

Гнэл УНАНЯН aka White Wolf

ДВОЕ СБОКУ - ВАШИХ НЕТ

Повторенье - мать.
Тайное учение

Жанр Action/RPG **Издатель** Ascaron Entertainment, Акелла **Разработчик** Ascaron Entertainment **Русское название** Князь тьмы: Подземелья Анкарии **Рекомендуется** Pentium 4 1,6 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Mb **Количество дисков** 2 CD **Сайт** eng.sacred-game.com

Встаньте-ка те, кто сомневался, что Sacred получит полновесный адд-он еще до конца этого года! Нет таких? Молодцы, всем "пятерка" за прозорливость. А теперь поднимите руки, кто не знал, куда нас отправят геройствовать в этом самом адд-оне? Снова молодцы!

Издревле известно, что в подземельях монстры толще, а лут жирнее, чем на свежем воздухе. Почему это так - науке пока неизвестно, потому что желающих быстренько извести первых и сгрести в охапку второе гораздо больше, чем неторопливых, вдумчивых исследователей. Так что хватайте снаряжение и бегом вниз, пока самое вкусное не расхватали!

Сюжетная затравка неприлично проста: поскольку неудачливого волшебника Шаддара, вызвавшего в прошлой серии серьезные проблемы с потусторонними силами, мы уже вогнали в гроб, а славный Валор погиб, единственной персоной, способной спровоцировать нас на новые подвиги, является безутешная вдова Валора - Вилия. Ну а что можно сделать с беззащитной женщиной, чтобы обречь стада ни в чем не повинных монстров на поголовное истребление? Правильно, только украсть! Вот и украли. А нам-то что? Нам только повод дай!

Помимо множества мелких, но очень полезных усовершенствований интерфейса, несущественных поправок в балансе и абсолютно нового набора монстров и шмота, Sacred: Underworld вводит в игру два новых класса: демоницу и дварфа. Поскольку это единственное существенное новшество, рассмотрим каждый класс в отдельности.

Танки крови не боятся

Всем известно, что дварфы (которых почему-то часто путают с гномами) - существа вполне уравновешенные и добродушные. Единственный их недостаток в том, что они имеют неприятную привычку отрубать противнику ноги по колено, но, согласитесь, это не повод их не любить.

Дварф по версии Ascaron - это ходячий танк, имеющий в придачу к недюжинной силе и молниеносной физической регенерации способность лупить из огнестрельного оружия, разбрасывать повсюду мины и закапываться по пояс в землю, превращаясь в турель.

В ближнем бою дварф орудует титаническим топором или молотом. Двуручные версии этих страшных орудий героического труда по размеру чуть больше владельца и выносят монстров равного с ним уровня максимум за два удара. Проводить всевозможные спецудары такими штуками настоятельно не рекомендуется во избежание тотального геноцида всех и вся на расстоянии трех экранов от эпицентра.

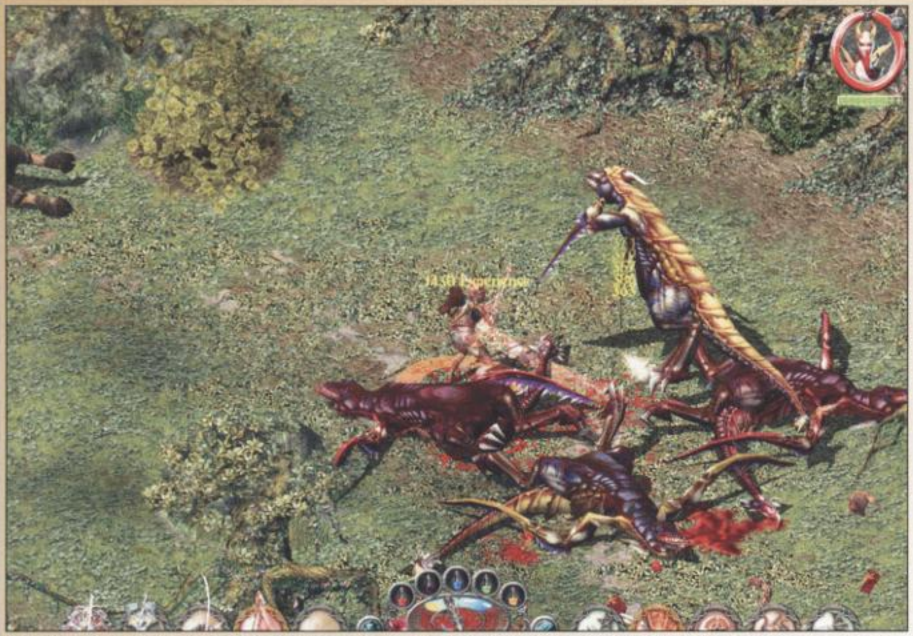
Ни о каком балансе, конечно, не может быть и речи: монстры и персонажи прочих классов в ужасе разбегаются, едва завидев маленького, но гордого бородача со стотонным прессом в руках.

Если вы думаете, что, удерживая дварфа на расстоянии выстрела, можно его одолеть, то вас ожидает горькое разочарование, ибо шотган - он и в Анкарии шотган. Редкий монстр добегает до дварфа, вооруженного дробовиком. Скорострельность и убойная сила местных ружей не предполагает долгих дуэлей, тем более что с уменьшением дистанции урон существенно возрастает. Выстрел в упор сравним с ударом упоминавшегося выше топора. Однако же свой главный калибр дварф носит на спине. Там, где у серафима крепятся крылья, у дварфа размещается рюкзак с мортирой. Это чудесное устройство работает в трех режимах: полевого орудия, стреляющего прямой

Этот имп никогда не был на Марсе и не знает, что такое двустволка. Ничего - сейчас покажем

Огнемет - это чит в чистом виде. Посудите сами: все, кто был вокруг персонажа, оказываются мертвы в течение пяти секунд

Адская Сфера - это стационарный гардиан, но она имеет большой радиус действия и отлично попадает по летающим монстрам



Только внимательный читатель ответит на вопрос: "Сколько урона нанесла демоница монстру с желтой спинкой за две секунды?"

Судя по отпечатку на молотке, предыдущий оппонент не успел даже толком испугаться

Обижать демоницу внутри такого круга весьма затруднительно: защита и атака противников снижается почти вдвое

наводкой; миномета, накрывающего разрывными снарядами примерно пятую часть экрана; и огнемета. Мило, не правда ли? Все три скилла характеризуются сравнительно малым временем перезарядки и приличной убойной силой. Собственно, никакие другие навыки дварфу можно не развивать - все равно пользоваться ими не придется.

Единственное неудобство заключается в невозможности влезть на лошадь (ну не хватало еще, чтоб танки в кавалерии служили!), а боевых слонов в Анкарию не завезли. Зато можно повесить на грудь сразу два амулета! Не понятно, правда, зачем.

Играть дварфом легко и приятно: монстры дохнут пачками, окрестности покрываются воронками от взрывов, наличные средства сыплются как из рога изобилия. Словом, не жизнь, а сказка! А баланс... да хрен с ним, с балансом, главное - весело!

Буууу!

Демоница получилась интереснее и сложнее дварфа. По крайней мере, ею можно ходить больше двадцати минут, не рискуя заснуть от однообразия непрерывной кровавой бойни. Особенно радуют две особенности этой во всех смыслах незаурядной дамы. Во-первых, ее боятся местные жители. Стоит только войти в какой-нибудь населенный пункт, как слоняющиеся без дела зеваки и докучливые мальчишки бросаются наутек с воплями: "Спасите! Помогите!" Это очень удобно, поскольку не нужно выискивать в толпе квестовых неписей (эти-то стоят как вкопанные) и никто не толчется под ногами во всяких узких местах типа дверей и магазинов. Во-вторых, демоница умеет летать. Отныне водные преграды и небольшие лесные массивы не являются препятствиями. Да и скорость передвижения по воздуху существенно больше, чем пешком. В таких условиях возможность ездить верхом оказывается совершенно невостребованной.

В остальном демоница является глубокой модификацией вампирессы. Я специализировал ее в мечах и практически сразу дал навык ведения боя двумя руками. В совокупности с приличной скоростью атаки и очень мощными клинками, предназначенными специально для этого класса, получилась мясорубка, перемалывающая монстров одинакового с персонажем уровня со скоростью полторы-две штуки в секунду.

Миномет в действии: один гоблин готов, у второго осталось от силы десять процентов лайфбара

Специфические заклинания демоницы делятся на две группы. В первой группе находятся спеллы преобразования типа наносимого урона. Освоив три навыка, можно превращать физический урон, присущий холодному оружию, в энергетический, огненный или отравляющий. Честно говоря, на первых этапах игры эти приемы бесполезны. Возможно, что где-то очень глубоко под землей есть монстры, которые невосприимчивы к физическому урону и которых придется жечь или травить, но мне до них добраться не удалось. Вторая группа заклинаний - это вызов гардианов. Тут разработчики проявили недюжинную фантазию и придумали несколько действительно разных видов помощников, каждый из которых особенно эффективен в определенной тактической ситуации. Научившись вызывать правильного гардиана, можно очень здорово сократить количество врагов на экране, что иногда бывает просто необходимо, поскольку демоница не обладает той непробиваемостью, которая есть у дварфа, и в серьезной потасовке ей прилично достается.

Что ж, в трудолюбии и добросовестном отношении к работе Ascaron не откажешь. Единственная претензия по существу заключается в отсутствии карты, когда находишься под землей, но это, видимо, ограничение движка. В остальном же, продукт получился добротный: география обширная, бестиарий впечатляющий, все приличествующие серьезному адд-ону формальности по части нововведений соблюдены. Фанаты Sacred, останутся довольны, а те, кто по каким-либо причинам пропустил оригинальный продукт, получили хороший повод ознакомиться с одним из лучших отпрысков "Дьяблы".

РЕЙТИНГ
ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ **8.2**

CONNECT

Михаил БАРАНОВ
Рафаил ФАТКУЛИН
Bros.
Horse With No Name
OrcHunter

EverQuest не забыта

Могучая Sony никогда не забывает своих ветеранов и всячески помогает им встретить счастливую старость: старая добрая EverQuest (да, в нее все еще играют) получает уже юбилейное десятое дополнение. При выборе имени авторы остановились на вполне нейтральном Depths of Darkhollow. Содержание, впрочем, весьма милое, хотя, привнести что-то новое в существующий шесть лет мир не так-то и легко. Norrath наполнят 30 новыми зверьками, 7 районами, 15 instance-зонами и 60 заданиями, и кроме того, слегка разнообразят ассортимент инвентаря. К тому же, заплатив какие-то жалкие $29.99 за коробку, отличник боевой онлайновой подготовки сможет превращаться в монстров средних размеров и проходить в таком виде специально заготовленные квесты.

Остается только развести руками и поцокать языком о долгожителе и его неугомонных поклонниках. ***- О.Н.***

Выхожу один я на дорогу...

"Вовка" в Китае

6 июня состоялся официальный запуск World of Warcraft в Поднебесной. Ему предшествовал в высшей степени успешный бета-тестинг, в ходе которого удалось впихнуть в игру свыше полумиллиона игроков одновременно. Партнером Blizzard в благородном деле распространения MMORPG в массы стала компания The9, обладающая репутацией одного из лучших MMO-оператора региона. Помимо синхронизации обновления содержимого игры и поддержки местных игроков, The9 также будет следить за качеством локализации продукта.

Борьба с местным пиратством по отношению к WoW осуществляется следующим образом: игроки должны приобрести CD-ключ (30 юаней), после чего они приобретают карту WoW Points (тоже 30 юаней). Поинты этой карты расходуются на игровое время, исходя из расчета 9 поинтов в час (0.45 юаней в час).

В Китае или Европе Tarren Mill везде он и есть

"Близзарды" пребывают просто в диком восторге от перспектив окучивания китайского рынка. ***- HWNN***

Легко отделался

В марте Mir облетела весть о кровавой расправе одного китайского паренька (по имени Qiu Chengwei) над своим товарищем (которого звали Zhu Caoyuan) из-за продажи меча последним без ведома хозяина, коим был первый. Пикантность ситуации заключалось в том, что меч этот (Dragon Sword) был не материальным предметом, а уникальным оружием из MMORPG Legend of Mir 3. Разрешение ситуации и вынесение приговора затруднялось тем, что китайское законодательство не содержит правовых норм, защищающих виртуальную собственность своих горячо любимых граждан.

Памятуя известную на весь мир суровость китайских законов, можно сказать, что убийца отделался относительно легко: его приговорили "всего лишь" к пожизненному заключению с правом выхода на свободу через пятнадцать лет в случае примерного поведения. Родители жертвы собираются оспорить решение суда и открыто возмущаются в телекамеру: "Наш сын спал, когда подлый гад ворвался к нему домой. Он не позволил бедному ребенку надеть хотя бы штаны, зарезав его как свинью. Мы требуем, чтобы злодея приговорили к смерти. И немедленно!"

Шашки раздора

Остается добавить, что даже после этого инцидента все еще находятся далеко не отдельные товарищи, не желающие рассматривать виртуальные предметы как частную собственность. Как бы не случиться и другим аналогичным бедам. ***- О.Н.***

Из директоров в директора

Народ не очень любит маркетологов, народу не совсем понятно их предназначение, народ полагает, что можно вполне прекрасно жить и без них. Но злым буржуям-капиталистам плевать на народное мнение, поэтому они нанимают целые маркетинговые отделы (а то и департаменты). Мол, без них никак и ничего... Может быть, в этом и есть толика некой буржуйской сермяги.

Так или иначе, никуда нам, похоже, не деться от оной заразы, поэтому придется терпеть. В частности, тем из нас, кто являются поклонниками онлайновой RPG Dark Age of Camelot и вообще неравнодушен к ее родительнице Mythic Entertainment. Ибо "Мифические" очень неровно дышат к собственной маркетинговой политике.

Battlefield 1942 нашла себя и своих поклонников при непосредственном участии г-на Перкинса

Настолько неровно, что пригласили на должность директора по маркетингу Стива Перкинса, ветерана игровой индустрии и просто хорошего (хочется верить, хотя их проблемы) человека. Но не это в м-ре Перкинсе самое любопытное. Гораздо любопытнее его предыдущее место работы и должность - директор по маркетингу компании Electronic Arts. Вот и гадай теперь, чего нам стоит ждать от Mythic. То ли ее онлайновые забавы в скором времени высунут длинный язык и продемонстрируют его безнадежно отставшей Blizzard, то ли подчиненные господина Перкинса начнут плодить многочисленные кляузы на электронных страницах LiveJournal, жалуясь на невыносимые условия труда... - ***Р.Ф.***

Когда лимона два

Вы когда-нибудь пытались сосчитать до двух миллионов? И напрасно, весьма укрепляет нервную систему. Сила воли плюс характер, знаете ли... Потому берите лучше пример с Blizzard нашей дорогой Entertainment. Она на днях сосчитала количество подписчиков на непобедимую и легендарную World of Warcraft и буквально излечилась от всех недугов, заодно получив нехилый заряд бодрости и счастья. Ибо считать пришлось как раз до тех самых искомых "пары муликов".

"WoW вновь и вновь превосходит все наши ожидания, ибо геймеры всего мира демонстрируют невиданные до сих пор любовь и поддержку игре", - делится с нами заветной радостью Майк Морхейм (соснователь и вообще глава). "Мы хотим от всего сердца и прочих внутренних органов выразить самую-самую и всем-всем за вашу, понимаете, отзывчивость. Обещаем, что впредь тоже не посрамим, и вы когда-нибудь дождетесь от нас гораздо большего, чем сейчас можете себе вообразить."

Оптимизм Майка зиждется на надежном фундаменте. В строй введена китайская очередь "Мира военных крафтеров", которая обещает масштабами реализации догнать и перегнать остальной мир. Уж коли в открытом бетатестировании приняло участие полмиллиона "заметеленных" китайцев, то планы компании впарить съехавшим на онлайновом ролеплее жителям Поднебесной еще два миллиона копий игры выглядят вполне реалистичными. - ***Р.Ф.***

Альтернативный сервер DAoC

В середине июля во вселенной Dark Age of Camelot появится новый тип серверов. Не с бухты-барахты, но по просьбам игроков. Многим обитателям DAoC не понравились фишки, привнесенные в игру адд-оном Trials of Atlantis. Особенно тем, кто не стал заморачиваться с приобретением этого расширения. Народ раздражают так называемые артефакты, получаемые после выполнения сложных квестов ToA. Эти предметы не только обладают повышенной крутизной, но еще и прокачиваются в процессе игры, приобретая совсем уж заоблачные характеристики. Вместе с артефактами из игры будут удалены локации ToA и мастер-уровни.

Второе привлекательное ограничение - на новых серверах нельзя будет пользоваться ботами во время PvP. Учитывая, что баффы клерика повышают статсы персонажа чуть ли не в полтора раза, получается, что игроки с двумя эккаунтами приобретают серьезнейшее преимущество в сравнении с теми, кому это не по карману или просто не нужно. На новых серверах все баффы, требующие концентрации (т.е. оказывающие постоянный эффект), будут обладать ограниченным радиусом действия (5000 единиц). Также отменяется команда /level 20, позволявшая создавать персонажей 20 уровня при условии, что на эккаунте есть чар 50-го уровня.

В Долине Альтерака всегда царит рабочая атмосфера

Требование момента: "Мир - хижинам, война - дворцам!"

Игроки, обладающие активными эккаунтами на 1 июля, смогут попасть на новые сервера на два дня раньше их полного официального запуска. Для знакомства с обстановкой. - ***HWNN***

Звуки музыки

Шибко известный в определенных узких кругах композитор Айнон Зур приступил к созданию композиций для очередной онлайновой игры от NCsoft под названием EXTEEL (разработчик - Team Beam). Зур приглашен на просто так, а в связи с предыдущими заслугами перед кино и игростроем. Его музыка звучит в Prince of Persia: Warrior Within (заставки), Socom II и Champions of Norrath: Realms of EverQuest. Его имя можно наблюдать в титрах Power Rangers, Escaflowne и Digimon. Не гнушается маэстро и малыми формами, принадлежащие его перу оркестровые партии звучат в трейлерах к Kingdom of Heaven, The Pacifier и The Hitchhiker's Guide to the Galaxy. - ***HWNN***

Айнон Зур

Наш World открыт каждому?

Вот увидите, дорогие ортодоксалы, когда-нибудь мы превратимся в сырьевой придаток приставок поколения, следующего за "следующим". Потому что "консолидаторы" ведут себя как США: скупают все то, что изобрели другие. Выгодно, надежно, быстро. Хотите пример? Вот вам навскидку: в середине июня Билл "Большое Гнездо" Гейтс положил глаз на World of Warcraft. Его корпоративная вотчина официально ведет переговоры о портировании MMORPG с уже двухмиллионным населением (Люксембург отдыхает) на консоль следующего поколения. Таким образом Xbox планиру-

"Я тут набросал небольшой планчик по захвату мирового господства"

ет добиться превосходства в эфире, ведь онлайн - это главное поле битвы консольного будущего! В активах Билли уже значится такой ас, как Final Fatasy XI, но эта игра не эксклюзивна - обладатели PS2 играют в нее давно и, по некоторым сведениям, с упоением. А в борьбе за рынок нужно что-то грозное и желательно массового поражения. Да еще чтобы у конкурентов не было. Как ядерная бомба!

Надо сказать, что дело с 99% вероятностью уже в шляпе: Microsoft умеет склонять к сотрудничеству, да и Blizzard всем видом "за", даром что кокетничает до поры до времени для приличия. Вице-президент "Метели" товарищ Пол Семс уже сообщил миру, что "технически это возможно". А если все так гладко, то почему бы не приручить еще пару миллионов консольных подписчиков? - ***Bros.***

Эккаунты в MMORPG напрокат

Вот и до игрушек добрались... Если никого уже не удивить тем, что в онлайновых играх профессионалы занимаются фармингом денег, ресурсов и ценных артефактов, то вот сдачи эккаунтов напрокат еще не было.

Впереди планеты всей шагает сайт *gamepal.com*, на котором в скором времени появится возможность поиграться чужими персами. На выбор предлагаются 14 наиболее популярных MMO-игр, начиная UO и заканчивая WoW. Правда, цены на подобные услуги весьма кусаются: один анлимитный (любые классы в любых играх) эккаунт на месяц обойдется клиенту в $299. Второй и последующие месяцы встанут дешевле - всего $129.

Договор на услуги содержит достаточно жесткие ограничения на использование эккаунтов. Игрок не вправе пользоваться читами, ботами и прочими безобразиями. Да и вообще нельзя шалить, делать гадости окружающим и вести себя асоциально. Зато, если персонаж шибко понравится, прокатный эккаунт можно будет прикупить в личное пользование.

Сайт *gamepal.com* также оказывает услуги по ускоренной прокачке персов. Например, качнуть с нуля до 50 уровня в DAoC стоит порядка $630, а с нуля до 60 уровня в WoW - $730.

Кстати, на нем объявлен набор вакансий. Не желаете подзаработать? - ***HWNN***

Хотите играть синеволосой эльфийкой с бюстом 6 размера?

Онлайнового Нео продали

Братан, это все происки якудза!

Голливудская компания Warner Bros., расстроенная финансовой жизнью Matrix Online, предложила Sony Online Entertainment выкупить права на игру у разработчика Monolith Productions. Что японцы и сделали.

Причиной перераспределения прав, возможно, послужил огромный опыт Sony в индустрии онлайновых развлечений (достаточно вспомнить и поныне здравствующий первый EverQuest) и не совсем удачную PR-компанию дистрибьютора SEGA.

Вслед за получением прав на лицензию, "новая метла" немедленно уволила 80 человек, три месяца поддерживавших Matrix Online на плаву. А 25 граждан, наоборот, получили приглашение влиться в стройные ряды электронных сегунов. Также в качестве бонуса к MO SOE заполучила лицензию на создание MMORPG по вселенной DC Comics.

Теперь перед Sony стоит задача поднять на ноги не самый успешный проект во время безраздельного властвования World of Warcraft и собственного же EverQust II. Иначе может так случиться, что Warner Bros. решит окончательно зарыть вселенную в землю. И поглубже. - ***О.Н.***

Поринги заговорят по-русски

Не на тех напал - эти милашки завалят меня за считанные секунды

Благодаря доселе неизвестному ЗАО "Мадос" популярная корейская MMO Ragnarok Online, уже три года назад как вышедшая на Западе, добралась до России. На данный момент игра находится в стадии открытого бета-тестинга, присоединиться к которому можете и вы - клиент лежит на нашем DVD. Халява началась 1 июля и продлится два-три месяца, благо есть над чем поработать. Невнятный перевод, затронувший в том числе названия скиллов, предметов и монстров, может серьезно помешать начинающим: из-за отсутствия на сайте справочной базы им придется пользоваться англоязычными ресурсами, переводя с английского на русский и наоборот. А пока придется биться с "Древними пеньками" из которых выпадает квестовое "Твердое полено". С другой стороны "Мадос" заверяет, что пока игру и сайт не приведут к должному виду, все останется бесплатным. Будем надеяться, что вскоре мы получим качественную русскоязычную версию, имеющую всю необходимую информационную и техническую поддержку пользователей, уже уставших от "левых" серваков, не соответствующих оригиналу ни по контенту, ни по игровой механике. - ***М.Б.***

1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru
СВОЙ В ДОСКУ!
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
"ПУТЕШЕСТВИЕ В УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ МИР СКЕЙТБОРДА" AG.RU
Технология Intel® Hyper-Threading на платформе Intel® Pentium® 4 обеспечивает отличную скорость и плавность работы игры
1С ФИРМА «1С»
ACTIVISION
activision.com
NEVERSOFT
BEENOX
BINK VIDEO
gamespy
DOLBY DIGITAL
Отлично работает с...
© 2005 Activision, Inc. Activision является зарегистрированной маркой, THUG является торговой маркой компании Activision, Inc. Все права защищены. Tony Hawk является зарегистрированной торговой маркой Тони Хоука. Разработано компанией Beenox, Inc. GameSpy и слоган «Powered by GameSpy» являются торговыми марками GameSpy Industries, Inc. Все права защищены. Dolby и символ двойного D являются торговыми марками Dolby Laboratories. Все остальные торговые марки являются собственностью их законных владельцев.
Intel, Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделений в США и других странах.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Азеротские хроники 2

- Искренне надеюсь, что ты не ошибся и эта... особа доставит нам заслуженное развлечение... Пожелает сотрудничать с нами ради общего блага... и выгоды.
- Для нее, - Бонарт окинул Цири холодным рыбьим взглядом, - никакого блага не будет. И она об этом знает.
- Это скверно, черт побери, скверно, что она об этом знает. А не должна бы. Что с тобой, Лео? А если она не пожелает быть увеселением, если окажется злостно ненадежной? Что тогда?
У Бонарта не изменилось выражение лица.
- Ну, тогда, - сказал он, - мы выпустим на арену твою братву. Они, помнится, всегда были надежны. В смысле увеселений.

А. Сапковский о стимуляции плееркиллинга

За минувшее время Бонарт, он же варкрафтовский аватар вашего покорного слуги, достиг многого. Успешно преодолел рубеж сорокового уровня, прикупил боевого скакуна, зачистил немало элитных донжонов. Вступил в гильдию, где дослужился до звания Veteran. На зависть большинству сослуживцев заработал больше сотни золотых, коими, впрочем, не брезговал делиться со страждущими. Оставил среди орков немало вдов и сирот, о людских же сиротах проявлял трогательную заботу. Не меньшую заботу проявлял и об эльфийской невольнице, приобретенной по случаю в личное владение. Наконец, обзавелся альтер эго на стороне Орды в лице троллихи-охотницы... Понятно, что окружающий мир за это время тоже изменился.

После введения такой милой вещи, как Honor System (система начисления очков за PvP-убийства), даже на ролевые сервера проник вездесущий дух плееркиллинга. “Пока дышит хотя бы один враг, мира не будет”, - эти слова бравого имперского капитана из Dawn of War как нельзя лучше характеризуют происходящее. Сотни игроков польстились на обещанные PvP-награды и кинулись рвать глотки тем, кому не посчастливилось оказаться по ту сторону баррикады. Конечно, можно просто никогда не набирать в строке чата /pvp и спокойно заниматься своими делами, но, согласитесь, тяжело оставаться в стороне, когда “наших бьют”. Да и лаг от многочисленных рейдов идет такой, что в “горячих точках” (Ashenvale, Hillsbrad и т.п.) охотиться и выполнять квесты стало проблематично.

Капитанов-телепортаторов из портов Auberdine и Menethil убрали. Вместо них, как и раньше, между материками курсируют корабли. Ждать очередного рейса приходится минут по десять, что поначалу не может не раздражать.

Добавился новый инстанс-донжон, Dire Maul. Находится на территории Feralas, заселен по преимуществу ограми недетских размеров. Пока мой персонаж слабоват, чтобы туда соваться, так что рассказ о штурме этого донжона ждите в следующий раз.

В первых числах мая в Азероте прошла неделя защиты детей, в ходе которой любому желающему предлагалось взять на попечение воспитанника детского дома (видимо, вследствие PvP-резни количество военных сирот сильно увеличилось). Для оного мальчугана нужно было выполнить несколько простых квестов (то свозить на эльфов посмотреть, то у Джайны автограф попросить, то мороженого купить), за которые в итоге дали немножко экспы (тысячи четыре, кажется) и повысили репутацию в рамках всего Альянса. Что забавно, в квестовом журнале эти задания были помечены шестидесятым уровнем, хотя реально для их выполнения хватило бы и пятого.

За лутом и экспой

Deadmines был первым инстанс-донжоном, покорившимся Бонарту. Сейчас тамошние страшилки могут вызвать лишь улыбку, а вот в первый раз было очень атмосферно. Мрачные каменоломни с зомбированными рабами-шахтерами, реки расплавленного металла в гоблинских литейных цехах, стая пиратов под командованием колоритного военно-морского торена... наконец, финальная схватка на борту огромного парохода - все это прекрасно вписывается в букет впечатлений под названием “Мой первый инстанс”. Потом были Stockade, Blackfathom Deeps и Gnomeregan (совершенно чумовой донжон, населенный абсолютно не вписывающимися

Верховный босс Gnomeregan посылает в атаку ходячие бомбы! Впрочем, его это все равно не спасло...

Бронированного гнома на механическом страусе закоротило

Гоночная машинка имени юного Анакина Скайуокера

в мир Warcraft роботами и радиоактивными мутантами), а сейчас уже примериваюсь к Scarlet Monastery. По правде говоря, тамошние фанатики-инквизиторы по старой вархаммеровской памяти мне очень даже симпатичны, но лут и экспа превыше всего. Впрочем, недавно выяснилось, что во главе "крысодеров" стоит (внимание, спойлер!) один небезызвестный персонаж из TFT, которого почему-то все считали погибшим в предпоследней мертвячей миссии. Маленькая подсказка: это не Гаритос, и вообще к роду людскому (а также идеалам Scarlet Crusade) он имеет весьма отдаленное отношение. Что ж, выкорчевать семена Хаоса, поразившие самое сердце защитников Человечества, - благое дело.

Инстанс-донжоны, как уже говорилось в нашем гайде, ориентированы исключительно на игру в группе. Если на поверхности одиночка еще может смотать удочки из безвыходной ситуации или получить неожиданную помощь от пробегающего мимо хайлевела, то в подземелье он может рассчитывать только на свои силы. Проблема осложняется еще и

тем, что мобы в таких донжонах обожают бегать за подмогой, а также никогда не прекращают преследование игрока. Впрочем, на тридцать шестом уровне я прикола ради все-таки прошел Deadmines в одиночку - рогую это сделать совсем несложно, 90% мобов можно миновать без боя в стелс-режиме, выходя из тени только когда надо резать боссов. Хотя, по сути, это баловство. Инстансы нужно проходить тогда, когда за их обитателей еще дают экспу, а лут представляет хоть какую-то ценность. Делается это только в составе команды, причем не такой, где половина игроков отсиживается за чужими спинами и проявляет активность только при дележе добычи. Роли должны быть четко распределены: воин или паладин "танкует", маг и охотник бьют с расстояния, клирик или друид лечит, рогуй тыкает врагов кинжалами в спину и проводит разведку. Когда дело доходит до дележа, правильные игроки считаю хорошим тоном отказываться от вещей, которые им реально не нужны. К примеру, зачем магу двуручный меч с soulbound on pickup? И ведь находятся такие собаки на сене, которые потом этот меч в лучшем случае за десяток сребреников толкнут вендору... А еще в команде принято бить по рукам тем товарищам, которые любят бегать впереди паровоза и собирать агро со всех мобов в окрестностях. Если на открытой местности это не всегда смертельно, то в инстансе горе-разведчик, притащивший на своем хвосте половину населения донжона, способен реально угробить всю группу. Поэтому лучше идти в бой с проверенными братьями по оружию, чем с первой попавшейся шайкой-лейкой (пусть даже в этой шайке есть три паладина и маг 50-го уровня).

Впрочем, инстансы - это лишь малая толика всех развлечений, уготованных нам добрыми дядями и тетями из Blizzard. В игре замечательно сбалансированы квестинг и крипинг. То есть вырезать сотни монстров ради экспы все равно придется, но этот процесс редко превращается в рутину, ибо он здорово разбавлен огромным количеством квестов. Далеко не все из них сводятся к банальному "убить десять таких-то мобов и собрать двадцать таких-то предметов". К примеру, в Duskwood есть квест, посвященный убийству главного местного плохиша по кличке Morbent Fel. Думаете, нужно просто пойти и прирезать этого зарвавшегося некромансера? Все не так просто. Сначала в местной деревне вас попросят отнести припасы одному охотнику на мертвяков. Оный охотник вас поблагодарит и заодно выдаст новое задание - выяснить судьбу его семьи. Это тоже просто так не делается, вокруг исчезновения родственников квестодателя закручена целая детективная история с поиском улик и опрашиванием свидетелей. После

Момент истины. Денежки собраны, лошадка куплена, сейчас заплатим инструктору...

...и вот мы на белом коне! Точнее, на вороном

Калисто, моя частная собственность. Прошу любить и жаловать, руками не трогать!

того, как найдутся доказательства, что жену и детишек несчастного порвали нехорошие мертвяки по приказу Морбента, вдовец попросит вас... нет, не убить злодея, рановато будет. Нужно будет еще доказать свою профпригодность, истребив энное количество оживших скелетонов. Только после этого на акт справедливой мести дадут разрешение, но вот незадача - Морбент перманентно защищен магической аурой, блокирующей весь наносимый ему урон. Так что придется ехать за тридевять земель и искать умельца, способного склепать артефакт для нейтрализации этой ауры. И тут все не так просто: для изготовления вещицы нужен особый металл, за которым нужно опять тащиться за кудыкину гору. Там сообщают, что корабль с грузом этого металла потонул, не доходя до порта. На месте кораблекрушения обнаруживаем пустой ящик, весь ценный груз растащили мурлоки.
И лишь собрав с рыбьих тушек искомые слитки и обменяв их на артефакт, можно будет наконец-то отправиться бить физиономию уставшему вас ждать злодею... По ходу выполнения таких долгоиграющих заданий выкашиваются сотни мобов, выполняются разные этапы других квестов - в итоге удовольствие растягивается как минимум на один-два уровня. Другой пример: в том же Duskwood можно натолкнуться на разрытую изнутри могилу. Отсюда следует еще одна длинная цепочка подквестов, итогом которой станет истребление раскопавшегося дезнайта по имени Мор'Ладим (в прошлой жизни был паладином МОРганом ЛАДИМором). Но не спешите довольствоваться снятым с его останков лутом и квестовой наградой (довольно неплохой, надо сказать)! В городке неподалеку проживает дочка покойного, которая поможет вам посмертно перевести своего непутевого папашу обратно на светлую сторону Силы. В итоге раскаявшийся дезнайт таки обретает вечный покой и на прощание дарит герою очень серьезный меч... Вот так и живем. И это всего лишь два квеста из более чем тысячи существующих.

Не все открытия, совершенные по ходу игры, приносят только материальную пользу. Иногда попадаются просто любопытные находки. К примеру, городишко Gadgetzan один в один срисован с татуинского космопорта Мос Айсли из первого эпизода "Звездных войн", а к северу от него проводятся натуральные

ТЕ, КТО НЕ ДОЖИЛ ДО РЕЛИЗА

Народная примета гласит: "Тайное всегда становится явным". Если взять прогу My Warcraft Studio (была на одном из наших дисков) и вскрыть с ее помощью архив model.mpq, обнаружится немало такого, что добрые разработчики зачем-то укрыли от глаз почтенной публики. В частности, в игре присутствует огромное количество неиспользованных моделей людских NPC.

Причем среди них встречаются действительно нестандартные экземпляры, например, девицы в юбках различной длины (таких юбок, кстати, для игроков не предусмотрено), здоровенный амбал-кузнец, тетенька рубенсовских пропорций или маг, похожий на сильно постаревшего Незнайку. По какой причине этих колоритных личностей вымарали из окончательного варианта игры, неизвестно. То ли "близзарды" побоялись претензий со стороны очередных меньшинств (почему это NPC могут быть толстыми, а игроки - нет?), то ли решили, что население средневековых городов состояло исключительно из культуристов и топ-моделей. В общем, доделанные по большей части модели так и остались прозябать в забвении. Шансы на их возвращение в игру ничтожны, т.к. моддинг для WoW по понятным причинам невозможен, а Blizzard, как всегда, виднее. Так что полюбуйтесь теми, кто не дожил до релиза, хотя бы на страницах "Нави".

Темный Портал. Отсюда все и началось...

Хозяйка с двумя петами. Обратите внимание на подбор "одежды

гонки на реактивных (!) гоблинских "болидах", до жути напоминающих гоночные кары из того же фильма. В джунглях Stranglethorn Vale окопался свихнувшийся полковник Курцен, явно вдохновленный почти одноименным героем из "Апокалипсиса сегодня". В восточной части Wetlands можно найти кучу отсылок на варкрафтовский роман Day of the Dragon, от клеток из-под пленных драконов до сына одного из персонажей книги... Вообще, "пасхальных яиц" в World of Warcraft напихано больше, чем во всех предыдущих играх Blizzard разом. Согласно нашей традиции, полный отчет уже готовится и ждет вас в ближайших номерах.

В мире животных

Наличие лошадки (или другого ездового животного, зависит от расы) - это один из ключевых признаков состоявшегося игрока. Это значит, что он одолел уже две трети жизненного пути (говоря проще, достиг сорокового уровня) и честно заработал девяносто золотых: восемнадцать на обучение скиллу верховой езды и семьдесят два на самого коняшку (это не относится к халявщикам-паладинам и варлокам, которые своих скакунов получают совершенно бесплатно). Только нубу, для которого эта сумма кажется чем-то недостижимым, может прийти в голову, что 60% увеличение скорости (а это все, что дает лошадь) не стоит подобных денег. На самом деле, это здорово сокращает затраты самого ценного ресурса - времени, и путешествие с одного края континента на другой больше не кажется изощренной пыткой. Кроме того, лошадка гарантирует не только быстрое, но и безопасное перемещение - она превосходит в скорости любого моба. Как говорится, "нас не догонят". Наконец, лошадью можно (и нужно) хвастаться перед нубами. Особенно прикольно, будучи верхом, перепрыгивать на всем скаку через гномов. Некоторые реально пугаются.

Кстати, на шестидесятом уровне позволяется прикупить Epic Mount - еще одну лошадь, на сей раз аж за 900 золотых. Десятикратная цена дает "всего лишь" 40% прирост в скорости по сравнению с обычной лошадкой (т.е. в итоге персонаж передвигается на 100% шустрее, что на самом деле очень круто). Ну и, разумеется, понты, куда же без них. Другой способ получить такую лошадь - дослужиться до вершины PvP-иерархии, заработав кучу honor-очков. Но это далеко не каждому дано...

Кроме ездовых животных, есть еще большое количество петов - зверушек-компаньонов. Боевые разновидности доступны только хантерам, а декоративные (совершенно бесполезные, но прикольные) - всем желающим. Можно, к примеру, купить себе кошку, попугая или кролика, для любителей экзотики есть дракончики (уходят с аукциона минимум за десять золотых) или гигантские тараканы, а счастливые обладатели cd-key от коллекционной версии и вовсе могут завести себе зерглинга, панду или минидьяблу. Что же до охотника, он своего пета приручает сам и потом несет за него полную ответственность. Выражается это в том, что он должен заботой и лаской (а точнее, своевременным кормлением) повышать параметр happiness у личной животинки, иначе та может обидеться и что-нибудь откусить своему хозяину. Оно и неудивительно, даром что ручная тварь для хантера - не просто живая игрушка, а полноценный компаньон в бою. А вот декоративных петов кормить не нужно, и вообще ухода они не требуют. Еще на заре своей карьеры (уровне где-то на пятом) я прикупил себе рыжего кота Orange Tabby, коим до сих пор доволен. Милая тварь, к ней реально начинаешь относиться, как к домашнему любимцу.

"Существует и третий вид петов, официально нигде не зарегистрированный. Как-то в Ironforge я услышал в чате объявление о продаже эльфийской невольницы. Будучи весьма заинтригованным, я обратился к "работорговцу", который действительно выставил на аукцион

Интересно, от чего может защитить такая "броня"?

Уберите камеру!

Расула, мое тролльско-эльфийское альтер эго. Правда, симпатичная?

живую эльфийку (как я узнал позже, "рабыня" просто проходила мимо и решила подыграть). В итоге, перебив все ставки (итоговая цена составила всего два злотых), я обзавелся личной прислугой в лице миловидной синей девицы по имени Calisto. Особого толку от нее, правда, поначалу не было −просто прибилась нубка к старшему собрату по ремеслу, который и учит ее уму-разуму (где какие квесты лучше выполнять и т.д., а не тому, о чем вы подумали). Зато это лишний повод попонтоваться перед соратниками по гильдии: "вот, какого редкого пета раздобыл!" Пет усиленно подыгрывает, ходит за мной хвостиком и всячески выражает свою субмиссивность. Вообще, девушка, играющая за эту героиню (мы с ней потом в out of character разговорились) - очень талантливый ролеплеер. Всяких там магов и крутых воителей отыгрывать все горазды, а вот военную сироту, с подросткового возраста находившуюся в частной собственности на положении "неведомой зверушки" и влюбившуюся по уши в первого владельца, который ее хотя бы не бьет... Причем это вовсе не значит, что она по своей роли вся из себя затюканная и безропотная, наоборот, очень даже самостоятельная, денег едва ли не больше меня зарабатывает (что ни говори, а энчантер - профессия выгодная). Просто у нас с ней полное взаимопонимание и взаимопомощь. Недавно я ее официально от статуса рабыни освободил (ибо играть хозяина, пусть и доброго, мне несколько надоело - ну нет у меня тяги к серьезному доминированию), а заодно предложил выйти за меня замуж (а то таскать за собой как "просто подругу" - несерьезно). Нужно ли говорить, что предложение было принято с большим энтузиазмом? Отчет о свадьбе (с иллюстрациями) ждите в следующем номере."

По ту сторону баррикады

Многие могут со мной не согласиться, но Орда вызывает почти физиологическое отвращение. Я честно пытался посмотреть на проблему непредвзято, сгенерив специально для этих целей тролли-ху-охотницу и поиграв ею в течение недели (Бонарт в это время набирался сил). Однако от "взгляда изнутри" стало лишь немногим лучше. Чувствуется, что сценаристы Blizzard все-таки пошли на поводу у тысяч игроков, возмущенных политкорректностью орков в Warcraft III, да так и не довели начатое дело до конца, остановившись где-то посередке. В результате мы имеем сборище кровожадных варваров, упорно прикрывающихся затасканными лозунгами о воинской чести и благородстве. Уж лучше бы вернули старых орков из Warcraft II, которые хоть не стеснялись идеи объявления войны всему живому. А то в трепотню Тралла о "правильной" Орде веришь, пока не увидишь своими глазами, скажем, колонизацию орками "незанятой" территории Ашенвальского леса (который, пардон, был и остается священной землей ночных эльфов). Извольте получить для затравки квест по вырезанию населения эльфийской деревушки, а также полюбоваться, как якобы "хорошие" ордынские мертвяки занимаются осквернением друидских курганов. Последней каплей стал выданный на попечение моей героине орочий сирота, который настойчиво клянчил, чтобы его свозили посмотреть на то, как "герои пограничья гоняют вонючих ночных эльфов". Чесслово, захотелось отправить гаденыша вслед за его родителями.

Понятно, что сами эльфы такой расклад терпят с трудом. Пока что фирменных квестов по истреблению зеленой заразы не появилось, однако среди патриотически настроенной эльфийской молодежи образо-

Обратите внимание, что кончики ушей эльфийки покрашены в голубой цвет. Хипует девочка

Бонарт щеголяет в Tuxedo Suit

Эльфийки нетяжелого поведения

валась хорошая традиция раз в неделю собираться и, вооружившись лозунгами "Ашенваль для эльфов!" и "Зеленые морды, убирайтесь домой!", устраивать массакр в Splintertree Post (попрошу отметить, что это началось еще до введения Honor System, сейчас-то подобные рейды - не редкость). Между прочим, Бонарт впервые встал на путь PvP именно в Ашенвале - ну как можно было спокойно пройти мимо двух зеленокожих амбалов, творящих насилие над обитательницами Silverwing Outpost? Примерно наказав обоих редисок, Бонарт прогулялся до Warsong Lumber Camp и там дополнил содеянное небольшой резней "в воспитательных целях" среди ордынских браконьеров-лесорубов. Ибо, согласитесь, в наш лес их никто не звал.

Кстати, Расула (Rasula, так звать мою героиню) отыгрывает роль полутроллихи, полуэльфийки (внешность позволяет), сильно симпатизирующей своим сородичам по материнской линии и не до конца разделяющей идеалы Орды (особенно в отношении "расширения жизненного пространства" за счет длинноухих соседей). Проще говоря, эльфийской крови на ее руках нет и не будет. Да, так сложнее, но это правильно.

Жизнь в стае

Рано или поздно любой игрок примыкает к одной из гильдий. Иногда по своей инициативе, иногда его приглашает кто-то из знакомых. Бонартом я записался в свою первую гильдию практически случайно. Встретил перса по имени Gvinnbla-de (если кто не помнит, у Сапковского подобным словечком дриады и эльфы именовали небезызвестного пана Геральта), разговорились как два (по)читателя "Ведьмака"... Гвинн, к слову, оказался нашим соотечественником. Слово за слово, он и пригласил меня в гильдию Elite Legion Fighters, где состоял сам. Не скрою, явно выпендрежное название (о том, что это всего лишь расшифровка слова "эльф", я догадался не сразу) меня насторожило, однако опасения оказались напрасными: под этой вывеской скрывались достаточно опытные игроки с прекрасно развитым чувством локтя. Со временем я стал полноправным бойцом "великолепной четверки" штурмовиков ELF наравне с друидами Nightcatcher и Tinnindil и жрицей Ferwyn. Вместе мы зачистили немало донжонов и пустили под нож не одну сотню мобов...

"При игре за Расулу мне повезло попасть в гильдию, идеально соответствующую мировоззрению моей героини. Order of the Paw, в который мою троллиху быстренько завербовали, пропагандирует относительно цивилизованный образ жизни: во главе его стоят вполне культурные шаманы, которым охота за эльфийскими ушками до лампочки. Сюрпризом стало то, что в этом клане обнаружилась куча моих старых знакомых по Warcraft III с сайта Star Alliance, включая Xaran'a Alamas'a (легендарную личность на варкрафтовской моддинг-сцене). Расула на своей шкуре испытала, насколько вольготно живется нубам в составе группы единомышленников: "чисто по дружбе" ей отвалили один золотой и комплект неплохой кожаной броньки. Естественно, с прицелом на будущее, чтобы быстрее качалась и приносила больше пользы соратникам."

Вообще, главное в гильдии - взаимопомощь. Если в случайно собранной команде "крысятничество" еще может пройти безнаказанным, то в составе гильдий любители грести под себя весь лут и показывать средний палец боевым товарищам не задерживаются. В хороших гильдиях (ELF я причисляю к хорошим) действует правило free trade, т.е. взятие денег с боевых товарищей за предметы или услуги категорически не приветствуется. Сегодня поделишься с гильдсменом дензнаками или лутом, завтра он бесплатно сварганит для тебя какой-нибудь хороший предмет или энчант. По этой причине Бонарт даже забросил Leatherworking - наш

⬆ Леголас-слонобой отдыхает

гильдмастер Nightcatcher достиг на этом поприще гораздо бОльших успехов и обеспечивает моего героя самой лучшей для его уровня броней. В свою очередь, я регулярно отдаю ему свой урожай содранных шкурок (сугубо по своей инициативе, надо же как-то человека отблагодарить). Все довольны. Вообще, создается впечатление, что крафтинг изначально ориентирован именно на подобные взаимовыгодные отношения между членами гильдии. По крайней мере, крафтер-одиночка практически неспособен зарабатывать большие деньги своим ремеслом (на редкие ингредиенты уходит больше монет, чем можно выручить за конечный продукт).

Другое дело, что далеко не во всех гильдиях дела обстоят гладко. Довольно часто с крафтеров требуют все, а что-нибудь давать не спешит никто. Особенно в этом плане худо энчантерам. Им жизненно необходимы uncommon- и rare-предметы для дисэнчанта, а бравые соратнички такие вещицы оставляют при себе, но при этом продолжают требовать энчант-услуг. Так что если вас начинают попросту "юзать", не стесняйтесь высказать гильдсменам все, что вы об этом думаете, а в крайнем случае и вовсе хлопнуть дверью. Рано или поздно хорошая гильдия все равно попадется.

Кстати, у каждой гильдии есть свой герб, который отображается на накидках (Guild Tabard). Регистрация герба гильдмастером стоит десять золотых, которые обычно наскребаются по всей гильдии. Плюс личная накидка, которая обойдется в один золотой кругляшек. Я прикупил себе эту тряпку одним из первых, носил где-то месяц, потом снял и больше не надевал - надоело, да и с бронькой не гармонирует. Зато не пожалел семи золотых на Tuxedo Suit - стильный черный костюм из пиджака, брюк и рубашки с галстуком. Ношу его, разумеется, сугубо для социалки. Ибо заслуженный штурмовик ELF, личный знакомый Джайны Праудмур, гроза зеленомордых осквернителей Ашенваля и просто доброй души рабовладелец обязан выглядеть представительно.

"P.S. Буквально за пару дней до сдачи статьи Elite Legion Fighters внезапно решили влиться в состав Blackfist Brotherhood. С одной стороны, это хорошо, там больше опытных игроков. С другой — уже нет тех дружеских отношений, как в старой гильдии, мало кто знает друг друга по личным качествам... Увы, планы о создании WoW-шного филиала Navigator Dragons пока остаются только планами - лимит гильдий на сервере Earthen Ring исчерпан. Посмотрим, как дела пойдут дальше, а пока Бонарт будет жить-поживать в Blackfist Brotherhood."

⬇ А какой был лаг, господа, какой был лаг!

ПРОДОЛЖЕНИЯ ПРИКЛЮЧАЮТСЯ!

АГЕНТЫ 008

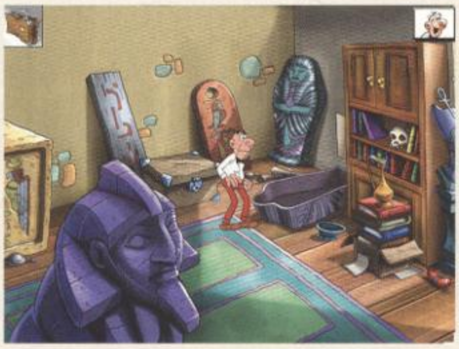
МЕСТЬ СКАРАБЕЯ

Агенты только что проснулись, и готовы приступить к раскрытию очередного преступления века. Осталось только решить, кто первым идёт в душ.

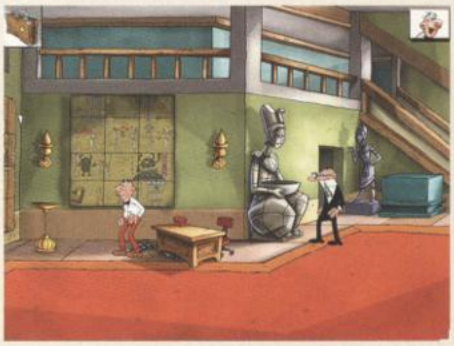
Восточный базар... Здесь можно получить массу полезных сведений. Мортадело почему-то уверен, что эта красотка точно должна что-то знать.

Съездить в Москву и не посетить ни одного музея? Агенты 008 на это не способны. Тем более, что вход бесплатный.

«Интересно, что это за дырочка?..» - подумал Мордатело. «Интересно, этот идиот не повредит нам камеру?..» - подумал охранник музея.



Череп... Филемон на мгновение растерялся. Но, вспомнив, что убийствами занимается другой отдел, вздохнул с облегчением и продолжил поиск улик.



Пока смотрителя нет, можно проверить, не завалялись ли у него в столе интересующие агентов бумаги. Или отколупнуть кусочек какого-нибудь экспоната на память.

Агенты пытаются понять, как незаметно примкнуть к процессии сектантов. Видимо, придётся вспомнить курсы актёрского мастерства.

Студия snowball.ru рада представить вам вторую часть приключений суперагентов Мортадело и Филемона. На сей раз агентам 008 предстоит защитить московский музей от посягательств злобного Мумиеса, о+безвредить таинственную «Шестую секту» и разгадать древнюю тайну пирамид!

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С snowball.ru™ мир в шутку ZetaGames

Продолжение приключений суперагентов 008 - уже в продаже!

«Агенты 008: Месть скарабея» (2CD)

Фирма «1С» — 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru.

Махмуд

Хроники Гильдсмена

Создание первого чара в игре, в отличие от широко распространенного мнения, ничуть не напоминает священнодействия, ритуалами здесь и не пахнет. Игрок, проведя поверхностный анализ форумных постов и совершенно не вникнув в кухню игры, пытается выбрать жертву, чтобы вдосталь поизмываться над ней в течение ближайших дней. После десятка часов, проведенных в онлайне, он безжалостно сливает чара в утиль, наслушавшись разных там "у тебя ацтойный чар, надо было поднять Dexterity и на фиг скинуть Intellect". Такое случается сплошь и рядом.

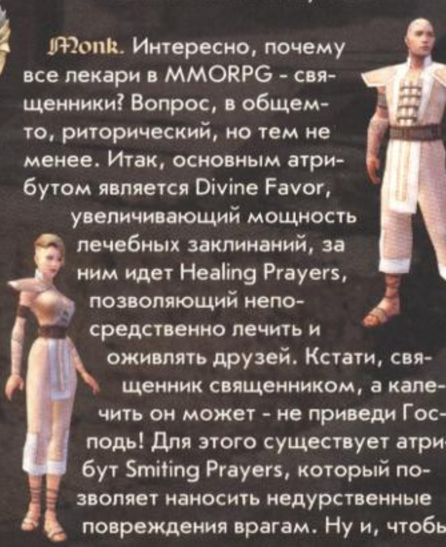
Хочу персик!

Чтобы минимизировать последствия дурного выбора, полезно иметь хотя бы примерное представление о будущей профессии своего чара. В Guild wars представлено шесть специализаций - Warrior, Ranger, Necromancer, Elementalist, Mesmer и Monk. Всего два типа "нормальных" бойцов и целых четыре волшебника, каждый из которых обладает своей разновидностью магии. Хотя, зачем огород городить? Воины всегда делились на рукопашников и стрелков, так что ни к чему выдумывать лишнее. Кроме того, у игрока есть возможность выбрать для своего героя еще и вторую профессию, поэтому стоит рассказать о специальностях немного подробнее.

Warrior. Дерется только врукопашную, для чего и обладает пятью атрибутами, каждый из которых можно развивать параллельно. Strength дает прирост к силе в один процент на каждый уровень атрибута и является основным. Так что игрокам, избравшим воина в качестве второй профессии, от его силушки ничего не перепадет. Зато остальные четыре атрибута можно использовать сколько угодно и в любой пропорции. Swordsmanship дает возможность применять мечи, Axe Mastery - топоры, Hammer Mastery поднимает уровень владения молотом, а Tactics позволяет издавать разные боевые вопли, используемые в качестве стимулирующих средств, кратковременно повышающих те или иные качества всей компании. Из памяти так и лезет фраза: "Вперед, придурки! Или вы хотите жить вечно?"

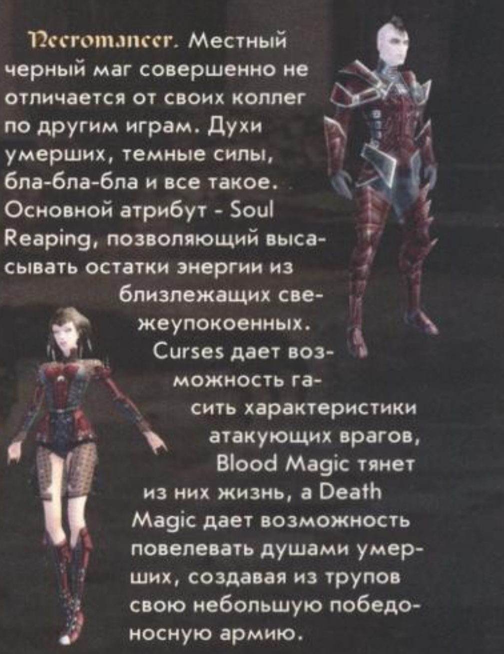
Ranger. Ну, лучник - он и есть лучник. В качестве основного атрибута служит Expertise (опять же, не может использоваться как атрибут при выборе лучника в качестве вторичной профессии), второй по значимости - Marksmanship, увеличивающий убойную силу лука. Beast Mastery дает возможность приручать диких животных, а Wilderness Survival позволяет рейнджеру расставлять разного рода ловушки и повышать свою живучесть.

Monk. Интересно, почему все лекари в MMORPG - священники? Вопрос, в общем-то, риторический, но тем не менее. Итак, основным атрибутом является Divine Favor, увеличивающий мощность лечебных заклинаний, за ним идет Healing Prayers, позволяющий непосредственно лечить и оживлять друзей. Кстати, священник священником, а калечить он может - не приведи Господь! Для этого существует атрибут Smiting Prayers, который позволяет наносить недурственные повреждения врагам. Ну и, чтобы не надрываться на лечении, монахи используют Protecting Prayers, своего рода баффы. Желанный гость на любой вечеринке, ибо только он может оживлять.



Elementalist. Звучит банально, но этот маг использует силы природы для нанесения увечий ближнему своему или же, наоборот, для защиты, кому как понадобится. Основным атрибутом для элементала служит Ener-gy Storage, повышающий количество ментальной энергии и скорость ее регенерации. Остальные же атрибуты прямо и конкретно указывают на каждую из материй - Fire Magic, Water Magic, Earth Magic и Air Magic. Элементал - единственная из профессий, представитель которой способен нанести максимальные повреждения за минимальный промежуток времени. Но здоровьем несколько слабоват, чем и пользуются представители всех остальных специальностей.

Necromancer. Местный черный маг совершенно не отличается от своих коллег по другим играм. Духи умерших, темные силы, бла-бла-бла и все такое. Основной атрибут - Soul Reaping, позволяющий высасывать остатки энергии из близлежащих свежеупокоенных. Curses дает возможность гасить характеристики атакующих врагов, Blood Magic тянет из них жизнь, а Death Magic дает возможность повелевать душами умерших, создавая из трупов свою небольшую победоносную армию.



Mesmer. Повелитель иллюзий и профессиональный нагнетатель ужасов. Без зазрения совести он сосет энергию из противника и использует ее для своих нужд, коих у него хватает. Основной атрибут - Fast Casting, позволяющий ему с каждым уровнем увеличивать скорость каста. Domination разрешает прерывать действия врагов, Illusion воздействует на движения противника и его кастинг, а Inspiration простонапросто ворует энергию у ближайших оппонентов. Незаменимый юнит поддержки, хотя и, на первый взгляд, не настолько крут.

Работа над ошибками

Первенцу было наспех придумано имя Коротышка Гарун (Shortie Haroon). Как оказалось несколько позже, орфография подкачала, тест на столь любимый буржуинами wordspelling я бы не прошел, но окружающей действительности было на это глубоко наплевать. Что касается внешнего вида, то опциями родильная палата не особо блистала. Пол, рост, пара десятков разных лиц и по десятку причесок и окрасок - минимальный набор, не погружающий мыслительный процесс в ступор. Тем не менее, большого количества клонов в игре не наблюдается, что только радует.

Выбор лучника, к тому же снаряженного скиллами некроманта, был вполне осознанным. Очень не хотелось подходить к мобу на расстояние вытянутой руки, да и возможность получить в свое распоряжение прирученное животное тоже шла в плюс. Конечно, были сомнения в том, насколько быстро удастся карманного хищника прокачать, но в крайнем случае у меня еще оставалась возможность воспользоваться вариантом номер один - снести чара и родить другого.

Желающим начать процесс конструирования персонажа предлагается на выбор два варианта - пройти всю ролевую составляющую игры или же, получив в свое распоряжение персонажа максимального, двадцатого уровня, с головой окунуться в PvP. Сразу хочу предупредить, что второй вариант, будучи максимально простым и коротким путем к Залу славы, до добра не доведет, потому что чар выходит хоть и взрослым, но с минимальным набором скиллов, что резко сокращает его возможности в бою. Лучше всего пройти ролевую часть, прокачавшись до упора и заполучив в копилку хорошее вооружение и около сотни скиллов, из которых потом можно компоновать наборы на все случаи жизни. После этого наш умудренный опытом многочисленных битв боец будет в состоянии продержаться в драке с себе подобными более десяти-двадцати секунд.

А не хотите ли, сударь, в упор из лука да каленой стрелой?

Расти, репка, большой!

В нашем случае все было буднично до невозможности. Коротышка родился под звуки небольшой лекции о пользе борьбы с монстрами и тут же получил в зубы свой первый квест: пробежаться от одного неписа до другого и получить в награду чуть-чуть экспы и десять золотых в качестве задела на будущее богатство. Золотые тут являются основной денежной единицей, круче их только платина, которая "вмещает" в себя тысячу золотых. Деньги добываются двумя путями: падают с мобов либо выручаются за проданные шмотки, а в награду же за выполненные квесты игрок получает только экспу и кое-какие вещички.

Каждый персонаж, которому есть что вам сказать, отличается от других болтающимся над головой восклицательным знаком. А единственное, что они могут предложить толкового, - это, разумеется, квесты. Самым первым более или менее приличным заданием был квест, полученный от представителя моей основной профессии, прогуливающегося за воротами города. Первая награда за этот квест - немного экспы и два скилла, с которых и начинается наша карьера. Попутно Гарун выслушал просьбу девчонки по имени Гвен, болтавшейся неподалеку. Дудочку она потеряла, видите ли, а в лесу много чудищ, так что, не будет ли так любезен многоуважаемый рейнджер?.. Рейнджер был любезен и принес дудку, за что его вежливо поблагодарили и предложили свою компанию на ближайшее время. Коротышка сделал такую глупость и согласился, в результате чего всю дорогу, пока он болтался по окрестностям, Гвен доставала его всякой глупой девчачьей болтовней, и отвя-

Тот самый "папа", за которого дают два процента морального подъема

Мы с Мухтаром на границе... Оцените маску, она явно не от пыли

До того момента, как мы выполнили квест и собрали требушет, здесь был лагерь врага

заться от нее удалось, только войдя в город.

Интересно то, что когда под моим руководством бегал Monk, Гвен поблизости от ворот не оказалось, девчонка в том случае была целью квеста - надо вырвать ее из лап злых монстров в том же лесу. Это просто один из примеров классной фичи Guild Wars - у каждого игрока или команды своя локация, доступ к которой другим закрыт. Соответственно, любой квест - только ваш и ничей больше.

Но вернемся к награде. Полученные скиллы оказались весьма кстати, так как наша панель быстрого доступа до этого момента была девственно чиста, хотя и насчитывала восемь слотов. Быстренько войдя в город и разместив скиллы в пустых слотах, двинули в сторону ближайшего восклицательного знака, за новыми приключениями.

На каждое такое приключение вы можете взять только восемь скиллов, предварительно экипированных в пределах городской черты, поэтому нужно очень хорошо представлять, как действует каждый из них. У скиллов есть три параметра - количество затрачиваемой энергии, скорость каста и время перезарядки. У воинов-рукопашников некоторые скиллы иногда поглощают и часть здоровья, которое ощутимо садится за счет выработки адреналина, необходимого для их активации.

К слову, об основных параметрах жизнедеятельности нашего чара. Как водится, у нас есть бар здоровья, отвечающий за продолжительность жизни персонажа, и бар энергии, помогающей использовать скиллы. В отличие от других MMORPG, где эти параметры характеризуются большими величинами и медленной скоростью восстановления, здесь дело обстоит совсем по-другому. Здоровьем и запасами энергии чар не блещет, но регенерируют они с просто неприличной скоростью, что позволяет использовать скиллы с довольно небольшими интервалами.

Выполняя начальные квесты один за другим, Коротышка дошел до того момента, когда надо было выбирать вторую профессию. Как я уже сказал, в качестве хобби лучник-профессионал занялся некромантией, специализируясь на магии крови, одним из плюсов которой стала возможность поглощать здоровье других персонажей в течение определенного времени. Пара таких доноров, и скорость регенерации здоровья у нашего чара сильно возрастает. Мелочь, а приятно...

Далее пошло еще интереснее: нормальному рейнджеру просто необходим четвероногий друг, поэтому, шустренько выполнив соответствующий квест, я обзавелся прелестной кошечкой, а с ней и лишней головной болью, потому как, помимо основных атрибутов Marksmanship и Expertise, и вторичного Blood Magic, пришлось еще тратить скиллпоинты на Beast Mastery. Хорошо, что в игре есть изумительная фича, позволяющая неоднократно перераспределять скиллпоинты по атрибутам. За каждые двести пятьдесят очков экспы игрок получает один refund point, позволяющий ему снизить значение одного из атрибутов на единицу, а освободившиеся ресурсы пустить на другой

(Пришепетывая) Мифка касала-а-апый по лесу иде-е-ет... Фыфки сабира-а-аит, в кайзиначку кладет...

Если бы Гераклу попалась такая гидра, он бы, наверное, обделался. А мы ничего, и даже побеждаем

атрибут. Максимально у чара может быть двадцать четыре таких очка, так что смело манипулируйте атрибутами, не боясь ошибиться.

Но вернемся к животным. Боязнь того, что одомашненная тварь качается черепашьими темпами, не оправдалась. Кошак уверенно рос вместе с Коротышкой, так что сейчас он того же уровня, хотя и сильно уступает в силе. Как танк, такие животные не сработают, но зачастую способны на какое-то время отвлечь моба от хозяина. Есть и свои минусы. К примеру, если его убьют, то в течение восьми секунд ни один скилл хозяина не работает. То же происходит в случае, когда вы решите воскресить своего питомца. А восемь секунд - это много, ведь любая схватка группы с более-менее приличной кучкой мобов длится не больше минуты.

С появлением кошки жить стало проще, и Гарун резво подрос до шестого уровня, что заняло пару вечеров не особо напряженной игры. Квесты были несложные, а наградой стала драгоценная экспа и, довольно часто, новые скиллы. Пришла пора валить из этого гостеприимного края. Желающим закончить самообразование нужно подойти к соответствующему неписю и попросить его вас выпустить. Сдается своеобразный экзамен, включающий в себя бой четыре на четыре с другими игроками, после чего, независимо от результата боя, персонаж отправляется в большой мир.

И тут выясняется, что тренировка проходила вообще в тепличных условиях. Злобные монстры были все еще за Стеной, где горы и долины зелены и красивы. Новое место службы находится в том же Аскалоне, только отстоит чуть дальше от него по линии времени. На каких-то два года.

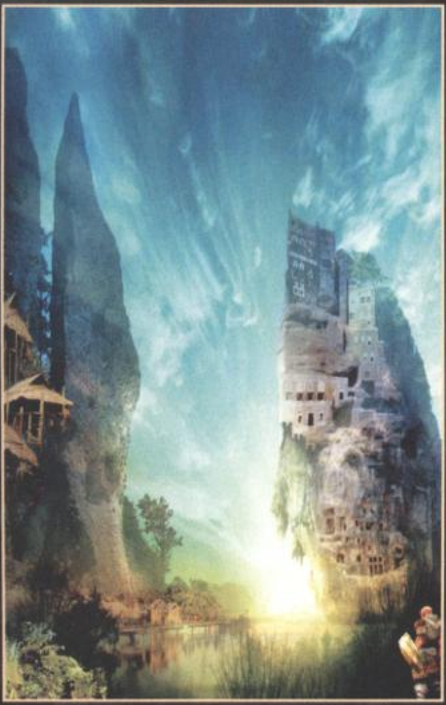
Люди и звери

За это время произошло многое. Монстры нашли способ разрушить Стену и практически стерли Аскалон с лица земли. На развалинах тусуются только центровые неписи, раздающие квесты, и кучка уцелевших охранников, сдерживающих отдельные банды, атакующие то, что осталось от города. Ну и, разумеется, толпы игровых персонажей, для которых города являются единственным местом, где можно нормально пообщаться и поторговать.

Подобные локации делятся на две категории: обычные поселения, в которых ничего особенного не происходит, и городки, являющиеся частью глобального квеста. Там собираются команды для выполнения миссий, которые прямо влияют на историю уцелевшей части государства и от которых, по большому счету, зависит скорость открытия карты материка, так как после выполнения основной миссии игрок обычно оказывается в новом поселении. В остальных поселках попросту раздаются мелкие квесты, за которые игрок получает до пятисот очков экспы и пару предметов или скиллов. Проходить не обязательно, но рекомендуется, потому что какая-никакая, а экспа вам перепадет. Тысчонка-другая не помешает, тем более что с мобов сыплется как раз такое количество экспы, чтобы хватило не расплакаться. Судите сами - скажем, для следующего уровня надо набрать двадцать тысяч. Так вот, с одноуровневых с вами мобов при работе в группе на

Девочку зовут Ellie Rigby. Кажется, один из разработчиков - фанат The Beatles

Местные рудники. Не работают по причине перенаселенности монстрами



Пока я это говорю, нас уже поубивали всех

каждого игрока падает в районе двадцати-тридцати очков, а надо набрать, скажем, тысяч двадцать. При этом общее количество мобов, выносимых за миссию, редко достигает сотни, и то учтите, что с тех монстров, которые помладше уровня на три-четыре, вообще ничего не падает, а таких на вашем пути много. Вот и получается, как ни крути, квесты выполнять нужно, если, конечно, хочешь подрасти.

Местные квесты - это самая настоящая песня. Некоторые из них, конечно, довольно просты, обычно на начальном этапе, но в основной части игры квест - это четко сформулированное задание, которое не выполнишь просто так, с помощью меча и какой-то матери. Да и в одиночку это сложно, мобы тут не ходят по одному, только группами, вот и приходится противопоставлять им "наши" банды. Коротышке поначалу было легко и в одиночку, у него под рукой был мощный котяра. Тем не менее, прибегнуть к помощи другого игрока разок все же пришлось, нужно было попасть за пределы Стены. Рычаг, открывающий ворота, находился в другом месте, поэтому я попросил о помощи другого игрока, на что тот откликнулся с охотой. Вообще, в игре довольно много людей, готовых помочь в выполнении квеста, не считаясь с тем, что награды за него не будет, ведь квесты не являются повторяющимися. Становится радостно за человечество.

Ну, так вот, сначала для выполнения квестов можно формировать группы численностью до двух человек, а по мере продвижения по карте лимит увеличивается сначала до четырех, потом до шести и в конце - до восьми бойцов. Помимо игроков-людей, в группу можно набирать и наемников-неписей. Единственное, что им нужно в качестве оплаты, - это чуть-чуть экспы и часть лута, падающего с мобов. В результате вы получаете то же, что бы вы имели в случае создания "нормальной" группы. Для выполнения обычных квестов вполне хватает и помощников из неписей, но предпочтение зачастую отдается живым игрокам, если найдутся охочие. Хотя, на мой взгляд, неписи все-таки четче работают в группе, и если уж идти на простой квест, то только с ними, оставляя глобальные миссии для людей. Это, разумеется, мое личное мнение. Просто зачастую в группу попадают полные кретины, которые только и умеют, что орать "Мясо!" и дохнуть с завидной регулярностью, благо, что штрафа за смерть в Guild wars нет как такового.

Дядя, снимите меня в кино

Но самое лучшее, что есть в этой игре, - это "сторилайн" миссии. Представьте себе картину: собралась группа и выдвинулась за пределы поселения. Зачастую у них нет ни малейшего представления, в каком направлении двигаться, особенно если никто из них не выполнял эту миссию ранее. И начинается беготня по окрестностям с одновременным вычислением нужного направления. Добавьте к этому получение дополнительных заданий в процессе выполнения миссии, и при этом зачастую персонаж, который дает вам задание, начинает бегать с вами до победного конца или же убегает, как только какая-то часть задания выполнена. Все это очень сильно оживляет антураж.

Помимо основного задания, в каждой миссии есть бонус, за который дается такое же количество экспы. Сначала задания не очень сложны, но позже начинаются реальные проблемы. Каждая миссия может выполняться час-полтора, после чего, обнаружив, к примеру, что условия получения бонуса не соблюдены, игрок чертыхается и начинает сначала.

Вот как раз сейчас у меня подвисла одна миссия, вернее, бонусная ее часть. На определенном участке пути нужно спасти от гибели двух людей. Проблема заключается в том, что эти люди находятся на приличном расстоянии друг от друга, хотя и в пределах видимости, а валить их мобы начинают одновременно. В результате на пятый раз я плюнул и ушел делать простые квесты с наемниками-неписями в группе. Может, сегодня и закончу, если партнеры попадутся не тупые.

Кроме всего этого, каждую миссию оживляет один или несколько роликов, прокручиваемых в ключевые моменты. И действующими лицами в этих роликах является вся группа, причем в беседах с другими "актерами" наш чар принимает самое деятельное участие! Поверьте, это крайне приятное чувство - смотреть ролик и ощущать себя полноправным действующим лицом, а не просто одним из тысяч статистов, тупо и усиленно прокачивающих своих персонажей.

Гвозди бы делать из этих людей...

А еще с умершего чара ничего не падает. И он не теряет экспу. Единственная неприятная вещь, которая случается с персонажем, - после гибели и возрождения его здоровье падает на пятнадцать процентов. Таким образом, можно легко довести себя практически до полного "изнеможения". Этот штраф держится только до того момента, как вы решили вернуться в город, после чего вы снова можете отправляться на это же задание. Правда, этого никто не делает, предпочитая довести дело до конца, и зачастую получается так, что чар уходит в минусы аж до пятидесяти-шестидесяти процентов. Справедливости ради хочу сказать, что штраф может уменьшаться после убийства особо опасного моба. Более удачливые, а потому не погибающие друзья по группе в этом случае получают два процента в качестве "морального подъема", а ваш

Все-таки дварфы - предсказуемые существа. Во всех играх у них однотипные деревни

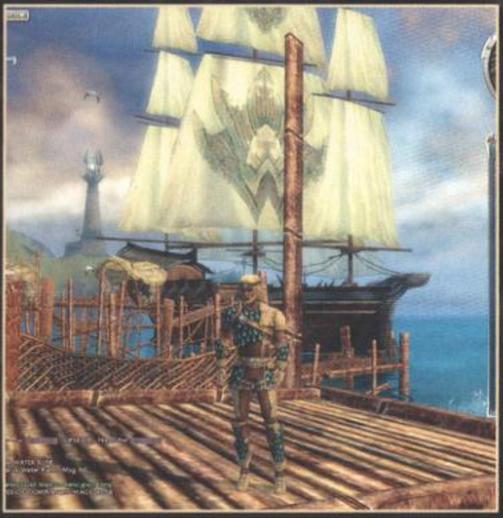
Местные пляжи. Far Cry уныло утирается в сторонке

штраф сокращается на эти два процента. Таким образом, можно постепенно погасить весь штраф.

Процесс боя представляет собой на первый взгляд несложное, но очень эффектное зрелище. Чтобы начать простую атаку, достаточно выделить моба и нажать пробел, после чего чар самостоятельно начинает бой, пользуясь своим основным оружием. Чтобы использовать специальное действие, основанное на экипированном скилле, нужно просто нажать цифирку от одного до восьми. Если хватает энергии, то скилл сработает, после чего чар снова продолжит драку обычными средствами.

Есть в игре возможность помогать своим друзьям в атаке. Правда, это требует действий обеих сторон. Тот, кто атакует первым, жмет Ctrl+Пробел, тем самым как бы "подсвечивая" цель (это называется Calling target). Остальные жмут клавишу "Т", прицел перескакивает на нужную цель, и дальше все идет по порядку. Правда, это очень неудобно, можно уж было сделать так, как сработано в Lineage II, где другим игрокам достаточно лишь кликнуть правой кнопкой на имени танка, чтобы взять его цель. При этом очень часто находятся такие игроки, которым абсолютно по барабану, что ты там орешь, они действуют так, как хотят. К сожалению, подобное встречается очень часто, и реагировать на это лучше всего только выходом из группы. Конечно, если в вас есть склонность к мазохизму, можете продолжать, но это будет удовольствие гораздо ниже среднего.

Когда выйдет адд-он, на этом корабле мы и уплывем в дальние страны



А вы на Блошином рынке одеваетесь?

Шмоток в игре полно. Их настолько много, что приходится продавать местным торговцам девяносто процентов вещей, причем за бесценок, максимум за десяток монет, и даже рарные вещи оцениваются неписями крайне низко. Некоторые игроки пытаются торговать, и, может быть, у кого-то это даже получается, но чаще всего с этим не хочется иметь дела, потому как для торговли игра совершенно не приспособлена. Да и, собственно, зачем она нужна, когда тут и крафтерами-то не пахнет. Хотя понятие такое имеется, вы можете попросить неписа скрафтить себе броню, обладая энной суммой денег и ингредиентами типа шкур, разных железок или деревяшек, которые падают из мобов.

Оружие можно модифицировать двумя путями - при помощи кастомизации либо чистыми апгрейдами. Первое действо выполняется неписем, мастером по оружию, и заключается оно в нажатии на кнопку и выдаче прорабу энного числа золотых монет. В результате кастомизации оружие становится круче на двадцать процентов, но использовать результаты "заточки" можете только вы. Если продать оружие другому игроку, эти двадцать процентов опять снимаются.

Апгрейд - совсем другая категория. У каждого оружия есть какая-то часть, которую можно заменить, к примеру, у лука это тетива и рукоятка. Если вы вдруг нашли одну из этих деталей, вы можете самостоятельно прикрутить ее к оружию, в результате чего оно станет еще круче бить либо будет давать вам прирост к здоровью, ну и так далее. Примерно так же действует и апгрейд брони. На каждый элемент одежды можно повесить руну, которая может обеспечить прирост к какому-нибудь атрибуту или же просто повлиять на вашу защиту или магию. Вариантов очень много, как в случае с оружием, так и с одеждой, только успевайте примерять. Единственное неудобство - все это практически негде хранить, в игре очень маленький личный склад, всего шестнадцать слотов, поэтому его нецелесообразно использовать под хранение, скажем, шкурок. Лучше освободить под приличное оружие, а шкурки и разную руду можно настрелять, когда они понадобятся.

К слову сказать, у всех персонажей вашего эккаунта один и тот же склад, поэтому вы совершенно спокойно можете передавать другому чару нужный шмот и деньги.

Гильдии союют

Ну вот, вроде бы пока и все на сегодня. Коротышка Гарун уже поднялся до шестнадцатого уровня, и заняло это у него не больше десяти суток, хотя ежедневно я тратил на игру не очень много времени. Плюс к этому, на подходе уже Monk по имени Mao The Teacher, он на десятом. Скоро будем воевать, а пока путешествуем по карте, там и сям выполняя квесты.

Вообще вся эта ролевая составляющая, хотя и является значительной частью игры, тем не менее, не является ее основой. Она служит лишь средством прокачки персонажа, делая первую половину игры не такой унылой, да и к чему лукавить, просто потрясающе увлекательной. Цель же подобных упражнений - PvP, вокруг чего и вертится Guild Wars. Как только чар достигает потолка в двадцать уровней, ему открывается прямая дорога в Зал Славы, а в дело вступают собственно гильдии со своей техникой и методикой ведения боя. У меня есть еще пара недель, чтобы поднатаскаться и, может быть, попасть в составе своей будущей гильдии хотя бы на последнюю ступеньку в Top 1000, о чем я обязательно расскажу. Но об этом в другой раз, а пока - тренировки и правильное питание. Качайтесь.

Lineage II: Rise of Darkness

Жанр MMORPG **Издатель** NCsoft **Разработчик** NCsoft **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Mb, выделенка
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.lineage2.com

Пролог к эпилогу

Так уж получилось, что даже вторые "Хроники" прошли как-то незаметно для наших читателей. Понятно, что это было полнейшее и совершенно глупое недоразумение, так что мы почти готовы выслушать порицание от заинтересованных в Lineage II лиц. Расшаркиваясь и раскланиваясь изо всех сил, попытаемся на всех парах догнать ушедший поезд. Хотя история историей, а на дворе уже Chronicles 3. На лице бурная радость, а мышцы дребезжат и надрываются в попытках ухватить все сразу.

Содержание прошлых серий рассказывать не будем, желающие могут обратиться в архив за старыми номерами журнала. В игре и так столько нового, что расписать можно на вагон и маленькую тележку, поэтому мы сразу двигаем с места в карьер, за впечатлениями. Впечатляться будем по порядку, от мелкого к крупному, то есть начнем с персонажей, после чего плавно перейдем к театру военных действий и разным пакостям Тьмы. Сразу хочу сказать, что небольшая часть того, что вы прочитаете, уже успела устареть к моменту выхода Chronicles 3, но думаю, тем, кто еще не успел поиграть в эту чудесную игру, будет интересно об этом почитать. Ну ладно, поехали...

...не то сына, не то дочь...

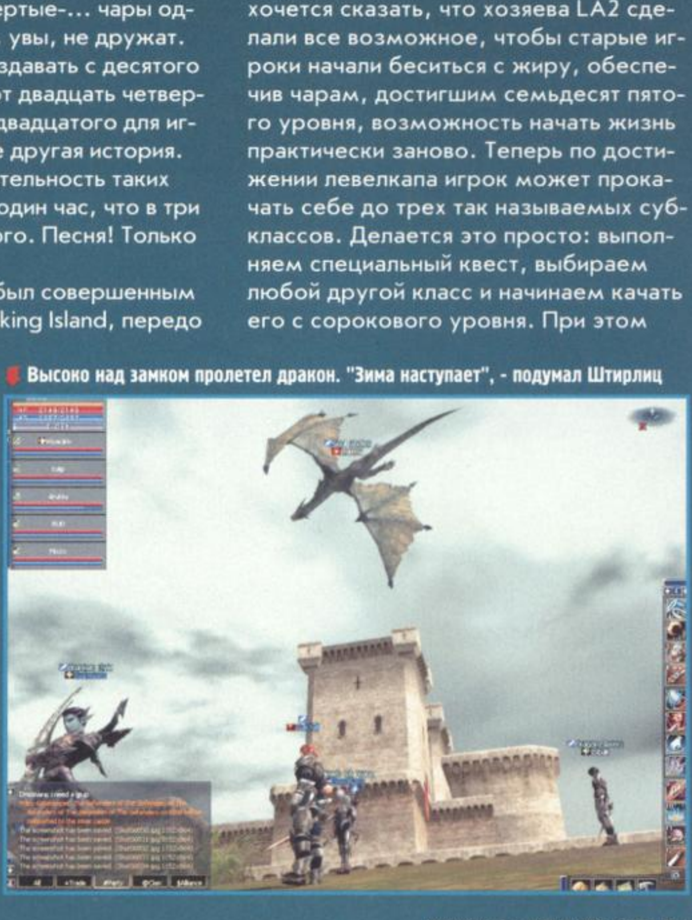
Роды чара протекают нынче так же бурно, но растет он менее болезненно, потому как теперь у нуба есть солидная помощь в лице дружественных неписей, обеспечивающих ему солидный прирост сил в виде баффов. Единственное "но" - игрок должен быть действительно новым, с твинками (это такие вторые-третьи-четвертые-... чары одного игрока) неписи, увы, не дружат. Баффы начинают раздавать с десятого уровня и заканчивают двадцать четвертым, правда, после двадцатого для игрока начинается уже другая история. Еще один плюс - длительность таких баффов составляет один час, что в три раза больше обычного. Песня! Только знай себе качайся.

Помню, когда я был совершенным нубом и бегал по Talking Island, передо мной стояла непреодолимая проблема: купив non-grade шмотки, приходилось или продавать их неписям за треть цены, или долго и нудно сидеть на площади и орать "WTS". Но тепличные условия дошли и до этого. Теперь нуб может обменять такой шмот на более крутой с простой доплатой разницы в ценах. Лепота! В общем, NCsoft сделала все возможное, чтобы облегчить нубам жизнь и за счет этого хотя бы немного обеспечить приток свежей крови, а то старый бывалый народ уже начинает бесноваться на свой лад.

Правда, положив руку на сердце, хочется сказать, что хозяева LA2 сделали все возможное, чтобы старые игроки начали беситься с жиру, обеспечив чарам, достигшим семьдесят пятого уровня, возможность начать жизнь практически заново. Теперь по достижении левелкапа игрок может прокачать себе до трех так называемых субклассов. Делается это просто: выполняем специальный квест, выбираем любой другой класс и начинаем качать его с сорокового уровня. При этом

Все смешалось в катакомбах. Самые опасные в мире звери вышли на охоту

Высоко над замком пролетел дракон. "Зима наступает", - подумал Штирлиц



Lineage II: Rise of Darkness

Они, гармонисты, народ плечистый. Двинут - мало не покажется

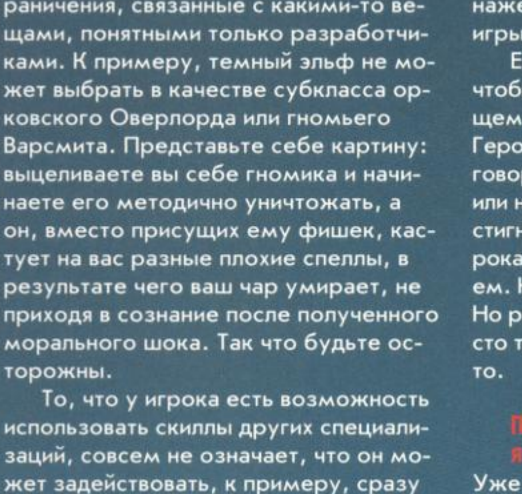
Такие заплывы теперь часть игры, иначе в катакомбы не попадешь

Мрачное место... Но мобы тут весьма вкусные

внешний вид нашего чара остается тем же самым, его данные остаются прежними, но новые скиллы, получаемые им, относятся уже к другому классу. Есть, конечно, некоторые ограничения, связанные с какими-то вещами, понятными только разработчиками. К примеру, темный эльф не может выбрать в качестве субкласса орковского Оверлорда или гномьего Варсмита. Представьте себе картину: выцеливаете вы себе гномика и начинаете его методично уничтожать, а он, вместо присущих ему фишек, кастует на вас разные плохие спеллы, в результате чего ваш чар умирает, не приходя в сознание после полученного морального шока. Так что будьте осторожны.

То, что у игрока есть возможность использовать скиллы других специализаций, совсем не означает, что он может задействовать, к примеру, сразу два абсолютно разных спелла. Если дварфу захочется пошаманить с посохом в руках, то ему придется подойти к специально тренированному для таких случаев непису и попросить его сменить специализацию. Короче говоря, в один момент времени игрок может задействовать только один класс персонажа. Что, в общем-то, и правильно, ибо отсутствие этого ограничения приведет к появлению уберперсонажей, что не есть хорошо для баланса игры.

Еще пару слов от разработчиков, чтобы игроки попускали слюни. В будущем собираются вводить в игру систему Героев. Пока об этом практически не говорится, но известно, что, если один или несколько из субклассов чара достигнут семьдесят пятого уровня, у игрока появится возможность стать Героем. Какие бонусы это даст, не понятно. Но разработчики ничего не делают просто так, поэтому готовьтесь - будет круто.



Приходите, тараканы, я вас чаем угощу

Уже к концу первых "Хроник" в местах для группового кача стало тесно. А с напряженными отношениями между разными кланами и альянсами ситуация стала бурно развиваться в сторону военных действий. Но NCsoft все-таки разрулила ситуацию. Во-первых, в C2 добавили кучу территорий с новыми мобами. Но, когда и этого стало не хватать (а были места особенно вкусные, за них воевали и воюют до сих пор), разработчики подняли средний уровень мобов в регионах для хайлевелов. Помимо этого, пришлось заставить монстров огрызаться посильнее, так что теперь большинство из них владеет магией и разными фишками, причем довольно успешно всем этим пользуется. К примеру, маг, кастующий на шамана орков, рискует попасть под кровопускающий спелл, а тот же воин, который действует на него ножиком, нарвется лишь на физическую атаку, хотя шаман иногда и будет выкрикивать что-нибудь ужасающее. Помимо этого, некоторые групповые мобы теперь могут лечить других или вообще прикидываться другими, являя свой настоящий лик только в минуту смертельной опасности. Или как вам, к примеру, умирающий монстр, который зовет на помощь соседей? Или моб, выбирающий в вашей группе самого слабого чара? В общем, борьба персонажа против природы стала интереснее.

Ну и напоследок мелкая новость для любителей животных. Теперь, наряду с ездовыми драконами - страйдерами, появились и летающие их собратья - виверны. Летают, изрыгают пламя - в общем, все, как положено приличному дракону. Летать на них могут все, но только предводитель клана-владельца замка может делать это бесплатно. Плюс ко всему, они постоянно требуют есть, а драконья еда стоит ого-го сколько! Ну и, конечно, их нельзя использовать в качестве атакующей силы против мобов, они могут изрыгать пламя только при атаке на других персонажей.

Для того, чтобы сплотить народ и придать большую привлекательность боям в группах, в игре появились так называемые Рейд Боссы (Raid Bosses). Обычно это крайне сильные мобы, зачастую окруженные монстриками послабее. Такие компании существуют для разных уровней персонажей, так что те, кто помладше, не будут чувствовать себя обделенными. Бить боссов в одиночку или даже силами одной группы - чистое безумие, поэтому на охоту на босса обычно выходят три-четыре полных группы. Это тяжело, каждый чар может погибнуть не один раз, но интересно, да и лут падает очень даже приличный. Игрокам, видать, понравилось, потому что в третьих "Хрониках" было добавлено еще три десятка Рейд Боссов уровнем выше пятидесятого. Все для народа!

Lineage II: Rise of Darkness

Этот гейткипер какой-то странный. По крайней мере, на человека не очень похож

Спецификация: Кабан механический, противокрепостной. На стены не натравливать, опасно

Но чаров высокого уровня с каждым днем насчитывается все больше и больше, потому в работу пошли новые локации - некрополи и катакомбы. Все мобы в них обладают усиленным вооружением и броневой навеской, поднимающей их прочность и, соответственно, ценность аж в четыре раза. А получив, ко всему прочему, лабиринты, состоящие из довольно тесных залов, насыщенных монстрами, такие места сразу приобрели популярность среди населения. Но позже оказалось, что эти локации ввели в игру не просто так, они стали частью нового глобального квеста - Seven Signs.

За семью знаками погонишься, восьмой поймаешь

С момента выхода третьих "Хроник" в Адене образовались две противостоящие друг другу силы - Революционная армия Сумрака и Лорды Рассвета. Различие между ними одно-единственное: вторая армия, если можно так выразиться, самая богатая, в ее составе присутствуют только счастливые владельцы недвижимости. На то они и лорды, собственно. Впрочем, в эту армию может вступить каждый, кто заплатит взятку в пятьдесят тысяч адена, которые, видимо, пойдут на оплату драконьего корма. Ну, а вторая армия - это, как водится, голодранцы, мечтающие отобрать эту самую недвижимость у богатеньких буратин. Но было бы слишком просто и смешно предполагать, что "Семь знаков" - это просто классовая борьба, ведь можно быть богатым и не владеть замком. Этот квест стоит того, чтобы о нем рассказать более подробно, ведь он станет практически основным развлечением игроков в течение нескольких ближайших месяцев.

В квесте могут принимать участие все совершеннолетнее население Адена, то есть те, у кого за спиной как минимум одна смена профессии. У тех, кому за сорок, выбор не очень большой. Если ваш клан владеет замком, то вам прямая дорога в Lords of Dawn, остальным же пожилым голодранцам прямая дорога в Revolutionary Army of Dusk. Что касается тех, кому от двадцати до сорока, то они могут с равным успехом попробовать свои силы в любой армии.

Чтобы стать последователем одной из армий, достаточно подойти к ее представителю и подписаться на битву с врагом. После этого нужно выбрать Заклятие (Seal), за которое ты будешь биться, и на этом процесс регистрации заканчивается.

Всего Заклятий три. Фракция, которая владеет каждым из них, получает очень недурные бонусы. К примеру, Seal of Avarice дает возможность в конечном итоге поохотиться на супербоссов Lilith и Anakim. Правда, это довольно сомнительное удовольствие, учитывая их мощь, но некоторым нравится. Владельцам замков или же тем, кто постоянно принимает участие в осадах, понравится Seal of Strife. Защитникам она дает возможность нанять элитных неписей для поддержки в дополнение к тем, которые уже есть, плюс к этому уменьшается стоимость апгрейда замка и повышается прочность стен и ворот. Тем же, кто нападает, Заклятие тоже помогает: их противники могут нанимать только самых "низших" неписей, а цены на апгрейд резко возрастают. В общем, все довольны.

Seven Signs длится две недели. В течение первой, подготовительной, игроки усиленно долбят мобов в катакомбах и некрополях, добывая так называемые Seal Stones. Эти камешки можно сдавать в городах, добавляя очки в общую копилку фракции. Впоследствии в обмен на камни игроки получают так называемые ancient adena, за которые можно приобрести разные полезные предметы, которых в магазине не найдешь. Камни бывают трех цветов - синие, зеленые и красные, и каждый из них оценивается по-разному. Кроме того, камни принимаются в качестве входной платы за участие в так называемых фестивалях, которые тоже являются частью подготовительного периода Seven Signs.

Что такое фестиваль, в двух словах можно объяснить так: представьте себе большой зал, в который телепортируется команда, состоящая минимум из пяти человек. В течение двух минут они баффятся, после чего начинается веселье. Мобы толпами атакуют группу, и в процессе боя из них падают Blood of Sacrifice, которые потом подсчитываются специально обученными неписями, и по результатам битвы той или иной стороне присваивается определенное количество очков. В центре зала, где происходит драка, есть место, где регенерация маны происходит гораздо быстрее. Кроме этого, в зале стоит персонаж, к которому можно обратиться в случае, если вам кажется, что мобы чересчур слабы, и он добавит жару. Естественно, за более крутых монстров и награда будет покруче. Штраф за каждую смерть составляет всего четверть от обычного уровня, а дропов с игроков не бывает вообще. Ну и, разумеется, усилия, затраченные на каждый фестиваль, оплачиваются в ancient adena.

Вторая неделя квеста - период, когда действует эффект Заклятий. Фракции, владеющие ими, могут полностью воспользоваться бонусами. Оплата камней и фестивалей производится только в конце двухнедельного периода и только в том случае, если фракция, к которой принадлежит игрок, побеждает. Остальным, увы, приходится сосать лапу до следующего цикла. А победа присуждается той фракции, которая после окончания подготовительного периода набрала наибольшее количество очков. Ну, и самое интересное. Тем, кто проигрывает в подготовительный период, до следующего цикла закрывается доступ во все некрополи и катакомбы. Вот и крутись, как хочешь. На одном из серверов таким образом был перекрыт доступ к донжону китайским

Я еще не замечал, что надо мной витает черный дух Даунов

- И как же ты стоишь-то? Бедный рахитик...

фармерам. Правда, это всего на неделю, но сам факт... На душе стало радостно хотя бы ненамного.

И самое противное состоит в том, что всю дорогу по городу мечутся духи из разных фракций и вешают на вражеских персонажей мерзкие баффы.

Деремся по-взрослому

Помните, как все плевались, заслышав о страшных карах для тех, кто решит заняться убийством себе подобных? Прошло определенное время, люди и их персонажи подросли, и теперь им стало наплевать на санкции. За то время, что существует сервер, на нем сложилась вполне "взрослая" политическая ситуация с альянсами, войнами и прочей сопутствующей атрибутикой. Теперь те, кто качается в приличных местах, готовы удерживать эти локации за собой любыми путями. Качаются только группами, состоящими из членов клана или альянса, а в случае, если туда лезут чужие, беспощадно их выносят. Да, некоторые из них краснеют, с них падают шмотки, но, будучи среди своих, они очень быстро отмываются и продолжают свое черное дело. В игре постоянно идут в ход практически реальные дипломатические приемчики, включая подкуп других кланов или их найм на защиту замка или же атаку на него. Постоянно заключаются и распадаются альянсы, кланы предпринимают разные хитрые ходы, чтобы достичь преимущества - в общем, жизнь в игре бьет ручьем и практически не отличается от реальности.

Ну, и вдогонку к политике радостная новость для любителей PvP. Теперь, помимо таких основных характеристик, как здоровье и мана, появились еще и так называемые Combat Will Points (CP). Их задача состоит в том, чтобы предоставить игроку еще чуть-чуть времени в бою PvP. Количество CP зависит от класса и уровня игрока. В бою с другими людьми эти очки расходуются первыми, играя роль некого буфера, и только после того, как они ушли в ноль, начинает сокращаться линейка здоровья. Будучи израсходованными, CP постепенно восстанавливаются.

Конечно, в избиении мобов CP не участвуют, но зато тут тоже появились некоторые преимущества. Теперь любители поиграть в одиночестве могут без штрафов охотиться на светло-зеленых монстров, получая полностью все, что им причитается. А вот крутые парни в командах получают еще больший процент прироста экспы с одного моба, в зависимости от количества народу в группе. Ну и, наконец, те счастливчики, добравшиеся до семьдесят пятого уровня, будучи в группе с более низкими уровнями, все еще потребляют экспу, но делают это на уровне персонажа семидесятого уровня, чтобы не обижать других.

Вам шашечки, или ехать?

Вроде о глобальных вещах поговорили, теперь обратим внимание на разные мелочи, которых тут настолько много, что все это вместе сильно меняет как внешний вид игры, так и геймплей. Перво-наперво разработчики изменили внешний вид интерфейса. Он сделан "под старину", с разными там рюшечками и завиточками, иконки перерисовали, и теперь на игру стало просто приятно смотреть. Наконец-то нарисовали карты городов, и теперь ориентироваться в них гораздо проще.

Владельцы клан-холлов получают отныне недурственные бонусы. Во-первых, в случае гибели чара и его возрождения в помещении штаб-квартиры он теряет меньше экспы, а служащие холла при желании могут продать парутройку шмоток, недоступных в магазине. Помимо этого, за соответствующую плату вы можете обустроить клан-холл, повесить туда зеркала, занавески, обставить мебелью. Но это не просто декор, каждая деталь обстановки дает членам клана возможность получить баффы или же бесплатный телепорт в близлежащие регионы. Как и раньше, клан-холлы делятся на классы, и чем выше класс, тем больше разных наворотов доступно владельцу.

Вот так пробегаешь мимо, а тут свои...
И начинают тебя баффить, только успевай отмазываться

Ну, и дальше - по мелочи. Добавлена куча самых разнообразных квестов, как для одиночных игроков, так и для групп. Список наворотов, которые можно "повесить" на оружие, увеличен. В основном это апгрейды, влияющие на магию, но самое большое число опций стало доступно именно для A-grade оружия. Помимо этого, в игру введено еще несколько так называемых сетов (sets) опять же для A-grade брони. Это набор, включающий в себя кучу разных элементов от перчаток до штанов, который увеличивает какие-либо характеристики персонажа. Всего таких сетов двенадцать, есть наборчики для тяжелой или легкой брони, а также сеты для магов.

Картинка тоже претерпела кое-какие изменения. Разработчики переделали эффекты, ввели поддержку Shaders 2.0 и наконец-то добавили возможность снятия скриншотов. Наслаждайтесь, все для вас.

В общем, в этом, уже третьем, апдейте нажим был сделан в основном на хайлевелов. Резонно, потому что очень много народу уже находятся на шестом-седьмом десятке игрового возраста. Надеюсь, среди таких счастливчиков и вы. Или скоро будете.

P.S. За неоценимую помощь в исследованиях хаоса я очень благодарен кланам pAdonki и Soul Vortex, а также персонально Lorene.

Драконы, донжоны и...
РЕПОРТАЖ ИЗ ПЕКЛА

Построение перед выносом Антараса. Оцените дисциплину наших корейских братьев!

Начался бой, и про дисциплину забыли

Аден и Корея - братья вовек!

Несмотря на кажущиеся тишину и покой, жизнь в Lineage II частенько тревожат разного рода события. Это и постоянные стычки между враждующими кланами, и осады замков, и рейды на особо крутых мобов, и еще разные мелочи, способные внести разнообразие в монотонную процедуру прокачки. Конечно, если вести постоянные хроники происшедшего за месяц, все это в результате превратится в нескончаемый репортаж о драках. Но удержаться от того, чтобы ввести вас в соблазн, не получается, тем более, что игре срочно нужна свежая кровь. Ну, там, драконовожатые требуются, смотрители замков, да и просто те, кто способен стукнуть по голове какого-нибудь зарвавшегося Sword Singer'а и сказать ему "ай-яй-яй", по-доброму ухмыляясь и постукивая по бедру ножнами от S-grade меча. Так что раскрутим интригу, чтоб другим неповадно было сбегать из такой роскошной игры, как Lineage II, в какую-то там <censored>, пусть даже и с громким именем.

К слову, о драконах. Не успели стартовать третьи "Хроники", как бравые почитатели тхэквондо и блюд из собак уже завалили самого главного дракошу по имени Antharas. Плевать на то, что они это уже проделывали в прошлых "Хрониках". Корейским братьям по барабану, сколько вы там драконов выкатите, знай себе, кричат "Банзай!" (не по-корейски, но зато как звучит, а?) и долбят вражину по голове и другим важным местам.

И в этот раз дело было обставлено с помпой. Набрав в войско несколько сотен маньяков и тщательно проинструктировав их, командиры взмахнули саблями, и народ с вышеуказанными воплями метнулся в логово страшного зверя. Дрались не по-детски, умирали просто пачками, но, взбодренные проповедями местных епископов, люди снова рвались в бой. Сколько длилась драка, история умалчивает, но зато она просто вопит о том, что получили храбрые воины в награду. В луте была, в общем-то, мелочь. Порядка ста пятидесяти миллионов адена и куча разного хлама, годного разве что на продажу, да и в этом случае мизерная выручка могла составить, по разным оценкам, от жалких пятисот миллионов до более веселой суммы в миллиард адена. Следует учесть, что взнос дракона в экономику Адена требовалось распределить по всем игрокам (в идеале, разумеется), участвующим в драке. Грустно. Но, как говорится, прикольно.

В бой идут одни...

Тем временем на сервере с провокационным именем Kain медленно и печально качался наш бишоп, пока, наконец, не достиг нирваны, и кто-то сияющий сказал ему: "Ты уже можешь в одиночку брать замки, сын мой!" Бишоп, разумеется, поверил, и поманулся на осаду

Начало тусовки. Мы, как водится, первые на раздачу

Тут уже почти все. Кстати, если присмотреться, в толпе видно наш Navi Dragons

Представьте себе океанскую волну метров тридцати высотой. Это детский лепет перед толпой жаждущих заиметь собственный замок

Ну вот, началось. Трупы пока никто не подбирает, нельзя

Поставили флаги, теперь тотальный бафф, и ждем големов

Диона. Как оказалось, таких говорящих с богами на этом сервере было еще несколько сотен, так что сольного похода на замок врага не получилось, пришлось бежать с толпой.

В отличие от многих других осад, эта, по какому-то глупейшему недоразумению, произошла в три часа ночи. Наши игроки уже как-то привыкли к тому, что обычно действо происходит в районе шести часов утра в выходные дни (бр-р-р!), а тут вот такой подарок. Приятно, черт побери. Итак, тусовка начала собираться в Giran Harbor в районе половины третьего. Первыми, разумеется, прибыли наши с вами земляки, привыкшие занимать очередь в билетные кассы по ночам. По скромным оценкам, наших было порядка восьмидесяти человек, правда, в такой толпе трудно подсчитать более точно. Быстренько рассосались по группам и начали дожидаться основной массы. Масса оказалась весьма разнородная, так как в осаде со стороны нападающих принимало участие более двадцати кланов. По нашим источникам, на стороне защитников было семь кланов, не считая неписей, которых они наняли. Нетрудно было уже тогда предположить, кто одержит верх, дело было только во времени.

Без нескольких минут три народ начал активно баффиться, вокруг аж звон стоял. А когда часы пробили "час Ч", толпа дружно ломанулась в сторону Диона. Цепочка из трех-четырех сотен игроков растянулась на большое расстояние, поэтому на холме недалеко от крепости была сделана остановка, чтобы подтянуть арьергард. После чего с гиканьем и воплями "Не замай!" толпа обрушилась на замок.

Отдельные возгласы наблюдались и на нашем канале TeamSpeak, который является обязательной принадлежностью каждой воюющей команды. Правда, они больше были похожи на громкий шепот, потому что, напомню, время было три часа ночи и не каждый будет орать в ночной квартире.

Сам бой делится на два этапа. Первый - овладение подходами к замку, эта стычка происходит прямо под стенами. Цель этого этапа - дать возможность лидеру клана поставить флаг, возле которого потом будут возрождаться погибшие. Этот этап длился около десяти минут, в течение которых защитники мучительно пытались помешать атакующим, что у них не очень получалось. Люди гибли пачками, но их нельзя было оживлять до тех пор, пока не будет поставлен флаг. Скажу сразу, что следить в такой безумной толпе за членами своей команды было абсолютно невозможно и ориентироваться приходилось только по катастрофически быстро убывающим полоскам здоровья. Причем на первом этапе половина народу просто удрала вперед, и приходилось бегать на большие расстояния, чтобы успеть подлечить. Не успевал, скажу без ложного стыда. Хорошо, что в процессе осады погибшие теряют всего один процент от экспы.

Тут парень явно разбушевался. Санитары не успевали выносить тела

Дион в огне

После того, как были поставлены флаги, в сложных отношениях между атакующими и защитниками наметилась пауза, в течение которой народ снова активно баффился возле своих флагов и ожидал контратаки. В это время на сцену вышли големы. Это такие здоровущие монстры, вызываемые дварфами, предназначение которых состоит в разрушении стен замка. Управлять такими штуками с непривычки очень сложно.

Сначала появился один голем, который долго путешествовал от стены в поле и обратно, вызывая многочисленные LOL'ы в чате. Видно, големоводитель не располагал большим опытом, поэтому на помощь ему призвали еще одного монстра. После недолгих попыток заставить деревянных чудиков работать, этот дуэт все-

Вот и вышла артиллерия на поле. Ховайся!

Видите кучку чуть справа? Поспорили с защитником замка на его глаз, что мы ему руку вырвем

таки пробил в стене дыру, куда и ломанулись заскучавшие было игроки. Начался второй этап - бой непосредственно внутри замка.

Тут обороняющейся стороне практически ничего не светило, численное превосходство было просто катастрофическим. Лично наблюдал, как во дворе жестоко пресекались попытки повысить голос. Неправоту одного защитника с успехом доказывали пять-шесть нападающих, причем обычно на это хватало буквально двух-трех секунд. Но не обходилось и без потерь с нашей стороны: по стенам-то до сих пор бегали лучники. Так что нашему бишопу все-таки пришлось пару раз совершить пробежку от флага к стенам.

Единственным местом, где защитникам на какое-то время удалось сдержать волну атакующих, был вход в сам замок. На ступенях толпу остановили массовым рутом и вдобавок наслали Sleeping Cloud и в получившейся пробке выносили одного за другим, благо выбирать цели даже и не нужно было - ткни куда попало и стреляй. Полностью сдержать толпу было невозможно, уж очень много было народу, но слегка проредить ее защитникам удалось. Я тоже благополучно погиб разок и, пока возвращался от флага, обнаружил, что толпа уже ворвалась в замок и рассосалась по всему зданию. Пока народ бессмысленно кучковался по залам, лидеры кланов начали кастовать в отведенном для этого месте. На специальном постаменте было порядка шести-семи лидеров и целая куча просто сочувствующих, которые попросту не давали пройти другим. Тут дружба между атакующими закончилась, и в ход пошли такие грязные приемы, как сбивание каста, после чего лидеру приходилось начинать заново. Если учесть, что сам каст длится не несколько секунд, шансов у такого игрока оставалось крайне мало. Результат каста, как вы уже догадались, - контроль над замком.

В этой толпе я только и успел, что сделать несколько скриншотов, после чего - хлоп! - и все оказались за стенами крепости. Бой закончился, кому-то из лидеров клана повезло. Всего осада длилась чуть более сорока минут.

У защитников замка еще была возможность отбить свое владение, но на это, как я понял, уже никто не рассчитывал, толпа довольно быстро рассасывалась. Бойцы нашего альянса собрались в поход на рейд-босса, а я, поскольку время все-таки было позднее (или уже раннее?), занялся сон-тренажем.

Разбор полетов

Поскольку для моего персонажа это была первая осада, все происходило довольно сумбурно, и во многое я, наверное, еще не въехал, но кое-какие личные выводы сделать удалось. Во-первых, никакой серьезной организации боя я не заметил, все сводилось к обычному рашу толпой. Не договорившиеся между собой лидеры кланов пытались завладеть замком, в результате чего наверняка контроль над ним установили не те, кто предполагал это сделать.

Второе наблюдение - жестокие лаги, превращавшие бой в слайд-шоу. Сейчас ты еще живой, а через секунду уже мертв, причем из сообщений узнаешь, что в тебя выпустили четыре-пять стрел, а ты, оказывается, этого даже и не заметил, просто мгновенно умер.

Ну и третий вывод. Что-то тут не так в самой организации процесса. Атакуют все, кому хочется, в результате чего зачастую захват превращается в массовое избиение защитников. Хотя наверняка были противоположные результаты, но их число теряется в хрониках осад.

Но, несмотря на эти минусы, осада приносит массу удовольствия. Есть только единственное "но", которое сильно напрягает игроков, выбравших американские сервера (а таких до открытия европейского Teon'a было сто процентов). Это огромная разница во времени, в результате чего большая часть осад происходит для нас в воскресенье ранним утром. Не каждый проснется в шесть утра, чтобы часок поорать в TeamSpeak. Но, наверняка, среди вас есть жаворонки, так что давайте, присоединяйтесь. Нам нужны големоводители и драконовожатые.

Второй заход. Големы выносят ворота

The Matrix Online

ЦАРСТВО СТАРЫХ ПРИНТЕРОВ

Махмуд

Дзайбацу признает только одно гражданское право - право на смерть, каковое вы вольны осуществить в любое время при любых обстоятельствах.
Брюс Стерлинг. "Схизматрица"

Жанр MMORPG **Издатель** Warner Bros. Entertainment **Разработчик** Monolith Productions **Рекомендуется** Pentium 4 2.4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Mb, выделенка **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.thematrixonline.com

Никогда не думал, что содержание первой части "Матрицы" можно изложить на одной странице формата А6. Видно, составители руководства к The Matrix Online тоже сконфуженно примолкли, когда увидели, что именно им удалось сделать. Хотя, о чем тут переживать, если (да простят меня фанаты этого фильма) так оно и есть? Поэтому попробую совершить подвиг и рассказать об игре больше, чем они о фильме.

Электронная Мекка

Большой и тусклый город. Мрачные граждане, неспешно снующие туда-сюда и не подозревающие, что они и не живут вовсе. И только бравые Красные Таблетки знают, в чем, собственно, дело. Red Pills - это мы с тобой. Все остальные - Синие Таблетки, и им нужна твоя помощь. Подключайся. Только не забудь примерно пару раз в неделю скачивать патчи размером от пяти до двадцати мегабайт, иначе твоя телефонная линия не проапгрейдится до нужной версии. Ужасно, конечно, заставлять игроков грохать драгоценный трафик на устранение неполадок, но на то она и Матрица, чтобы постоянно патчиться. Агенты Смиты не дремлют и с завидной периодичностью извлекают на божий свет кучу багов. Ну, да ладно, все будет в порядке.

The Matrix Online стартовала негромко. Наверное, предполагалось, что фанаты фильма и так знают о ее существовании и сообщат об этом факте своим коллегам по играм. Комьюнити сделало свое дело, и теперь онлайновый мир населен людьми, постоянно посещающими семинары типа "Духовная революция в естествознании на основе философии кинофильма "Матрица" (реальное название семинара, не смейтесь, пожалуйста). В общем, все, кто хотел туда попасть, попали.

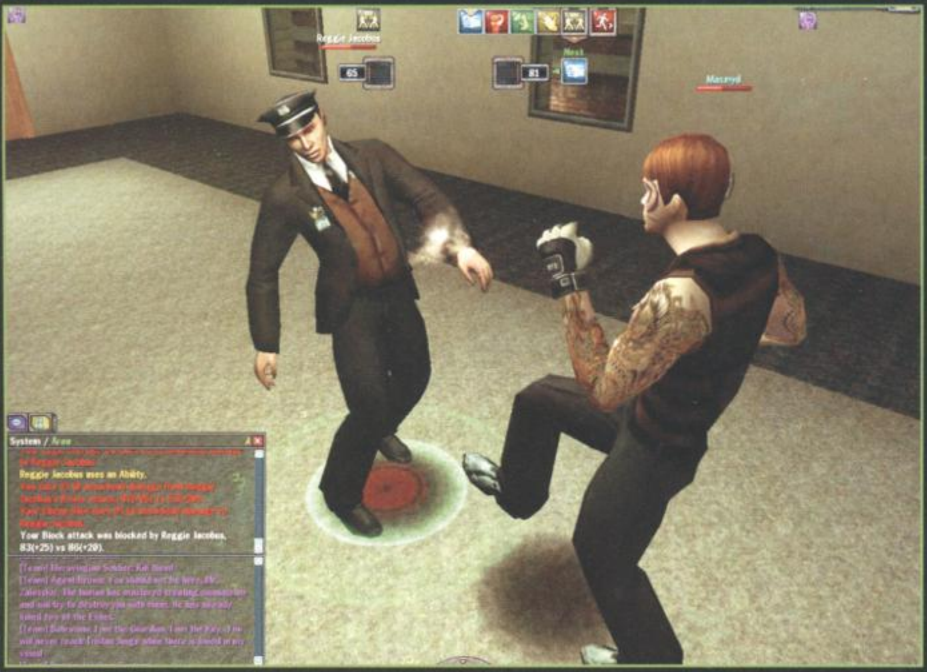
Не смотрите, что похож на якудзу. На самом деле я скромный борец с вирусами

Рай для программиста

Первый пугающий знак проявляется сразу после запуска игры. С десяток серверов - это, конечно, хорошо. Только вот на каждом сервере вы можете завести только одного (!) чара. Таким образом, из игры мгновенно уходят такая фича, как создание твинков, что очень часто практикуется бывалыми игроками, которым надоело играть в одном классе. Так что, если вам вдруг захотелось сменить профессию, вы можете забыть о своих друзьях, которые тут играют и заново впрягаться с самого начала в совершенно незнакомом окружении. Это не есть хорошо, скажу я вам.

Сам же процесс создания персонажа прост, как две копейки. Выбираете себе тип из таких многообещающих названий, как Lunatic Fringe или Suspicious Cynic, каждый из которых имеет свои изначальные атрибуты, потом внешний вид из не особо впечатляющего списка, и вперед - Jack into The Matrix. После короткого периода обучения, погружение в игру, несмотря ни на что, проходит довольно болезненно.

Казалось бы, концепция MMORPG осталась неизменной, но выглядит все как-то по-другому. Основная "странность" - перевод общепринятых терминов онлайновых игр на специфические "матричные". Персонаж здесь - не человек, а программный код. Прокачка чара - это апгрейд кода. Денег здесь нет, есть "информация", которая представляется значком $I и служит в каче-



Драки с местными водителями лимузинов - развлечение то еще

Когда делали эту часть города, в Матрице не хватило текстур

стве платежной единицы. Ну и так далее в том же духе. Кстати, наличие "информации" в памяти чара поначалу не воспринимается как деньги. Потом, конечно, привыкаешь, но, как говорится, "осадок-то остался".

В качестве стартовых точек для входа в Матрицу служат будки таксофонов, причем их еще надо обнаружить и "синхронизировать", чтобы можно было использовать в дальнейшем. Еще эти будки служат для торговых операций, а также для получения скиллов, которые здесь называются abilities.

Все на борьбу с вирусом

Всего в игре три класса - Coder, Hacker и Operative. Кодер - аналог крафтера, он занимается изготовлением различных вещей, которые, напомню, всего лишь программный код. Подклассы здесь - Programmer и Code Shaper. Первый специализируется непосредственно на изготовлении шмоток, а второй способен создавать и апгрейдить симулякров, это местный аналог домашних животных. Хакер - что-то вроде мага, специализирующегося на вредоносных либо антивирусных программах. У него тоже два подкласса - Patcher и Virologist. Первый затачивается под лечение друзей, второй - под нанесение вреда врагам. Ну и, цвет матричного воинства - оперативники, которые делятся на шпионов (Spy), специализирующихся на скрытом проникновении и изъятии информации, и солдат (Soldier), которые работают только руками и ногами.

Абилок хватает на всех, и они, как обычно, делятся на активные, которые непосредственно влияют на процесс, и пассивные, создающие основу для первых. Все вроде бы хорошо, только в игру опять вступает "но". В отличие от других онлайновых игр, абилки здесь просто так не раздают, их надо покупать, точно так же, как и все остальные вещи. Это здорово напрягает, так как в игре и так есть на что потратить лишние деньги.

После того, как абилка куплена, ее нужно загрузить в память, опять же с использованием таксофона. Если ваш уровень позволяет, то все загруженное можно сразу использовать. Объем памяти чара - важный показатель, потому что иногда ее не хватает на все. Но тут есть классная возможность временно выгружать абилки, оставляя место для самых необходимых. Потом, если будет необходимо, их можно снова загрузить. Сделано удобно. Чтобы использовать полученные знания, их нужно выгрузить на панель быстрого доступа, просто перетащив на нее то, что нужно, после чего можно давить на клавиши, как только в поле зрения попадет первый враг.

Апгрейд как средство выживания

Чтобы описать боевую систему, сначала нужно сказать пару слов о самом игровом процессе. Вся игра построена на миссиях, которые можно проходить как в одиночку, так и в группах, причем, второе, конечно же, предпочтительнее. Получить задание от оператора можно простым "звонком", выбрав соответствующий пункт меню. Помимо операторов миссии дают контролеры, обычные неписи, коих хватает не улицах города. В отличие от экспы, обильно раздаваемой операторами, они предлагают в награду вполне "вещественные" предметы - обмундирование или оружие разного качества. Но, конечно же, все это не просто так, а в обмен на разные штучки, получаемые от вынесенных врагов.

В один момент времени вы можете выполнять только одно задание, так что забудьте про пачки квестов, лежащие в портфеле и ждущие "попутчиков". Цели миссий находятся только в помещениях, коих в городе, сами понимаете, вагон и маленькая тележка.

По большому счету, эта система выглядит просто содранной с City of Heroes. Я, конечно, понимаю, что структура квестов во всех без исключения MMORPG предполагает подобное, но здесь она реально выглядит слизанной с другой игры. Посмотрите сами, если будет желание, и вы убедитесь.

Начиная примерно с пятого уровня, в одиночку проходить миссии становится довольно сложно, поэтому имеет смысл собирать группу. Для этого достаточно просто кликнуть на другом игроке правой кнопкой и выбрать соответствующий пункт меню. Единственный минус в групповых миссиях, по крайней мере, в нынешний период, - это то, что сейчас довольно трудно найти партнеров на начальном этапе прокачки, поскольку подавляющая масса игроков уже подросла и давно давит врагов в других районах. Следовало бы, конечно, сделать какие-то места для общих тусовок, как это зачастую бывает в других играх этого жанра. А так, приходится тратить много времени на обычную прокачку, забив на миссии, благо для этого не нужно особо извращаться, достаточно выйти на улицу и залочить ближайшего к вам бандита, после чего начать веселье.

Скромные абилки простого хакера

Product placement в случае с этой игрой не прошел. Места для рекламы не разобрали

The Matrix Online

Матричная сущность видна сразу. Только программный код обладает способностью внедряться в турникет

Разбегаемся и-и-и... Как дал бы пинка, да вот только чар на это не запрограммирован

Хакер к хакеру

Процесс боевых действий сильно отличается от того, что мы привыкли видеть. Бой бывает как ближним, так и дальним, и от этого и строится вся последовательность действий. В случае драки на расстоянии используются разного рода пушки, и персонаж может свободно двигаться, время от времени нажимая на кнопки быстрого доступа к абилкам. Он не просто стреляет, как это обычно бывает, а использует скиллы, поэтому все сводится к банальному нажиманию кнопок, после чего включается анимация действия, а игра сама выбирает, попали вы или нет.

Что же касается обычного кулачного боя, то здесь дело обстоит еще круче. Игрок не может свободно перемещаться, чар сам выбирает, какие движения выполнять, в зависимости от того, какое действие выбрано. Это обмен ударами между чаром и его соперником, причем на каждое действие находится противодействие либо в виде блока, либо в виде встречного удара. От того, чье действие "победило", зависит и исход "раунда". Зачастую таких раундов бывает до пары десятков. Бесспорно, неплохо, наблюдать, как двигаются персонажи, но отсутствие прямого контроля за тем, как это происходит, попросту раздражает.

За каждого поверженного противника вы получаете экспу, хотя ее величина - довольно хитрая загадка. Скажем, с одного бандита парой уровней пониже, но выше рангом (рангов бывает три, их можно увидеть при локе противника, что-то типа лычек на погонах), вы можете получить гораздо больше экспы, чем с того парня, уровень которого равен вашему. Допускаю, что в этом есть свои бонусы, но, согласитесь, мы как-то привыкли к тому, чтобы все было четко разложено по полочкам.

Основы графического анализа

Насмотревшись на все, о чем было сказано, хочется, чтобы глаз отдохнул хотя бы на местных достопримечательностях. Но, по большому счету, зацепиться и не за что. Движок от Monolith неплох, и на нем можно делать отличные игры, но то, что из него выжали, - совсем не то, на что он способен. Не знаю, может быть, концепция "Матрицы" и предполагает серость окружающего мира, но, сдается, на киноэкранах мы видели нечто другое. Тусклый мир, блеклые краски - вот то, на что падает взгляд. Бесспорно, модели исполнены неплохо, качество текстур не вызывает нареканий, но все настолько мрачно, что играть становится скучно, и процесс превращается в бесконечный просмотр довольно реалистичных движений своего чара и противостоящих ему врагов.

Анимация - это, пожалуй, единственное, что радует в игре. Огромный набор движений персонажа часто заставляет открыть рот в банальном восхищении. Боевые действия в ближнем бою - отдельная песня. Роскошные удары из арсенала каратэ, броски и блоки из джиу-джитсу и айкидо, в общем, все, что заставляет нас смотреть по телевизору соревнования по этим дисциплинам. Отдельная благодарность разработчикам, они, видно, душу в это вложили. Радуют также эффекты, возникающие в результате работы хакера. Они по-настоящему "цифровые", сразу видно, где это вообще происходит.

Еще есть мелкая, но интересная фишка в том, как этот мир загружается. Сначала все черно-зелено-полосатое, как и положено, в это время происходит подгрузка текстур, и они понемногу проступают через матричную сущность. Выглядит прикольно.

Агенты Смиты повсюду. На всяких случай просканируйте ваш компьютер прямо сейчас

Революция не удалась

В очередной раз убеждаешься, что успех онлайновой игры, как впрочем, и других, складывается не из бренда, который раскручен художественным или мультипликационным фильмом. Как, впрочем, и наоборот. Громкое имя - это то, что приходит само. Здесь же мы видим банальную эксплуатацию марки, которая не повлияла на успех игры, Matrix Online не вошла даже в пятерку наиболее популярных MMORPG. Играть в нее скучно, да и практически ежедневная правка багов не приносит результата, править надо суть, концепцию.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	ИТОГО 6.9
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
Концепция	6	x 0,20	
Ценность для жанра	7	x 0,10	

Александр КУТЯНИН
aka Kitaetz

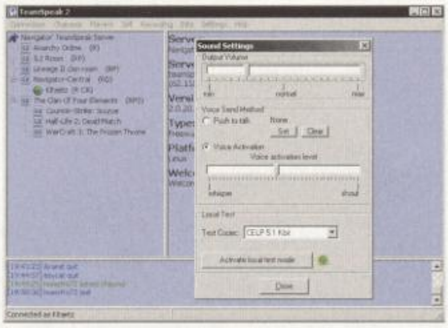
ГОЛОСОВОЕ ОБЩЕНИЕ В СЕТИ

На фоне повсеместного распространения широкополосного доступа в интернет сегодня сложно кого-то удивить голосовым или видеообщением в Сети. По своим возможностям программы голосового общения уже давно далеко ушли от обычного телефона. Среди игроков многопользовательских игр передача голоса через интернет пользуется вполне естественной популярностью. С какой бы скоростью ни печатал пользователь, голосом за тот же промежуток времени можно передать намного больше информации. К тому же в пылу многопользовательского сражения достаточно сложно набрать даже несколько слов. А отслеживание и координирование действий команды превращается в практически невыполнимую задачу. Следует отметить, что, несмотря на многочисленные разработки по сжатию звука, передача голоса в приемлемом качестве требует весьма широкого канала, а учитывая популярность платного трафика на территории России, может оказаться и достаточно разорительной. Впрочем, для того, чтобы сказать пару фраз игроку из своей команды, вовсе не требуется идеальная передача всех оттенков голоса. Большинство программ позволяет в тех или иных пределах менять качество, таким образом всегда можно подобрать подходящее сочетание загрузки канала. Количество программных средств, передающих голос по IP-сетям, на сегодняшний день очень велико. Перечислить все возможные решения практически невозможно, поэтому остановимся на рассмотрении самых распространенных программ, наиболее подходящих для геймеров. Особое внимание обратим на удобство и простоту интерфейса и на качество передачи голоса.

Записная книжка для адресов и настроек посещаемых серверов

На сайте "Нави" несколько месяцев работает сервер TeamSpeak

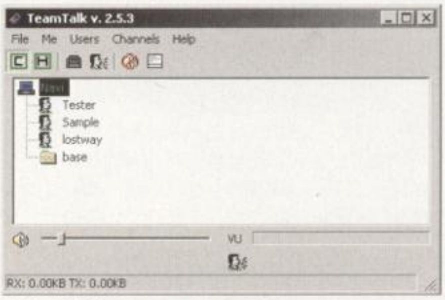
TeamSpeak



Уровень громкости и чувствительность микрофона можно настроить по вкусу

На сайте "Нави" несколько месяцев назад был установлен сервер **TeamSpeak** *(www.goteamspeak.com)*. Программа состоит из серверной (5.8 мб) и клиентской (1.55 мб) части. Существует также версия под Linux, что позволяет устанавливать TeamSpeak, например, на большинство веб-серверов. При этом десяток общающихся на сервере пользователей практически не загружают процессор. TeamSpeak можно бесплатно скачать с сайта разработчиков. Программа изначально разрабатывалась как голосовой чат для игроков онлайновых и мультиплеерных игр, что заметно сказалось на функциональности. Организация сервера сильно напоминает IRC. Можно создавать множество каналов, как временных, так и постоянно действующих. Зарегистрированные пользователи получают права на конкретном канале или на сервере в целом. Совершенно не лишней во время клановых войн оказывается опция установки пароля на канал. Активация микрофона происходит при нажатии на указанную пользователем кнопку (Push-to-Talk) или при произнесении достаточно громкой фразы (Voice activation), при этом уровень чувствительности тоже можно настроить по вкусу. Однако при использовании режима Voice activation программа часто режет начало фразы, что не слишком мешает во время игры, но в обычном разговоре несколько раздражает. TeamSpeak поддерживает несколько кодеков с разной степенью сжатия, причем кодек можно выбрать отдельно для каждого канала. И если при установке самой сильной компрессии можно различить лишь сами слова, то при повышении качества звука отчетливо слышны даже тонкие интонации. TeamSpeak можно пользоваться на модемном соединении, хотя возможность параллельно использовать канал для других задач в таком случае сомнительна. Объем трафика, потребляемый программой, сильно зависит от используемого кодека. Для пользователей с платным трафиком пригодится возможность ограничивать пропускную способность канала в обоих направлениях, эту функцию также удобно использовать для того, чтобы общение не мешало другим приложениям.

TeamTalk

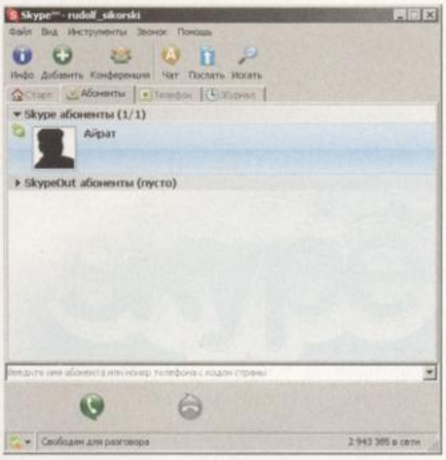


TeamTalk представляет собой сильно упрощенный аналог TeamSpeak

Программа **TeamTalk** *(www.bearware.dk)* представляет собой сильно упрощенный аналог TeamSpeak. Клиентская и серверная части объединены в одной программе с размером дистрибутива 1,7 мб. Интерфейс предельно прост и понятен. Режим сервера или клиента запускается одним кликом мыши. Также предусмотрена записная книжка для часто используемых адресов. В отличие от TeamSpeak, в Team-Talk отсутствует режим постоянного приема данных с микрофона и для передачи необходимо выбрать один из режимов Push-to-Talk или Voice activation. При запуске сервера можно выбрать качество передачи голоса и частоту дискретизации. TeamTalk не требователен к пропускной способности канала и не будет разорителен в случае помегабайтной оплаты трафика.

Skype

Еще одна довольно известная программа - **Skype** *(www.skype.*

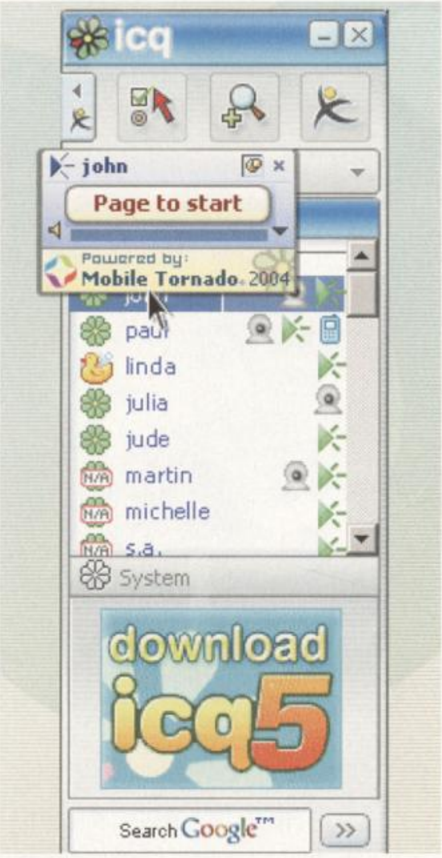


Интернет-телефон от создателей Kazaa

com) от создателей небезызвестной Kazaa. Существуют версии для Windows, Linux, Mac OS и Pocket PC. Размер дистрибутива 6-7мб в зависимости от платформы. Skype представляет собой полноценный голосовой интернет-пейджер. Кроме разговоров по Сети, он предоставляет еще и платную услугу звонков с компьютера. Несмотря на большую популярность, программа производит достаточно негативное впечатление. По непонятным причинам голос собеседника практически не слышен даже при весьма высоких настройках громкости. Если все же добиться от системы приемлемой слышимости, то громкость звукового оповещения о, например, входящем звонке, заставляет зажимать уши руками. Никаких настроек уровня громкости найти не удалось. Кроме связи с отдельным пользователем, предлагается режим конференции, но число участников конференции не может превышать пяти. Разговор происходит в полностью дуплексном режиме, Push-to-Talk и Voice activation отсутствуют. Неприятно удивила огромная задержка передачи информации (до нескольких секунд), еще более непонятная, если учесть тот факт, что Skype использует технологии P2P и взаимодействие с сервером не должно создавать дополнительных задержек. Возможно, система хороша для разговора с обычным городским телефоном, но по ряду причин крайне неудобна для разговора по Сети. Ограничение на количество участников конференции делает невозможным использование Skype для масштабных переговоров.

В Skype голос собеседника еле слышен при максимальной громкости динамиков

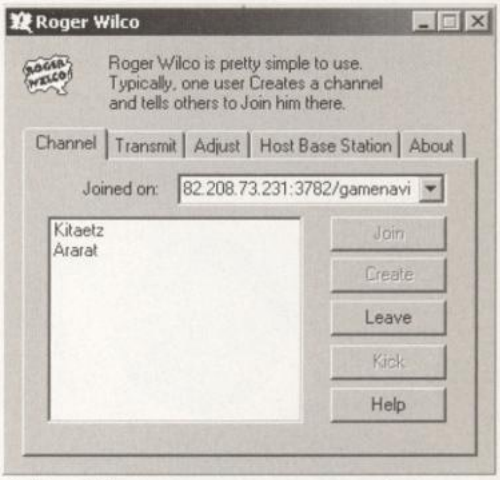
ICQ



При разговоре по ICQ сложно пользоваться другими приложениями

Если речь зашла о крупных сетевых системах, нельзя не сказать несколько слов и об **ICQ** *(www.icq.com)*. Среди множества дополнительных сервисов, предоставляемых в двух последних версиях этого популярного пейджера, добавлена возможность передачи голосовых сообщений. На мой взгляд, реализация не очень удачна, даже если учитывать, что для ICQ это всего лишь добавочная фича. Связь возможна только в полудуплексном режиме (единовременно можно только говорить или только слушать собеседника). Режим передачи включается при нажатии мышкой на кнопку или по нажатию пробела, при этом нажатие клавиши отслеживается только в том случае, если активно окно ICQ. В результате теряется возможность работать с другим приложением во время разговора. Голос передается достаточно четко, хорошо слышны интонации. Желательно использовать канал потолще; во время тестирования "Ася" съела 0.5 мб буквально за несколько фраз.

Roger Wilco



Roger Wilco можно запустить и настроить буквально в считанные секунды

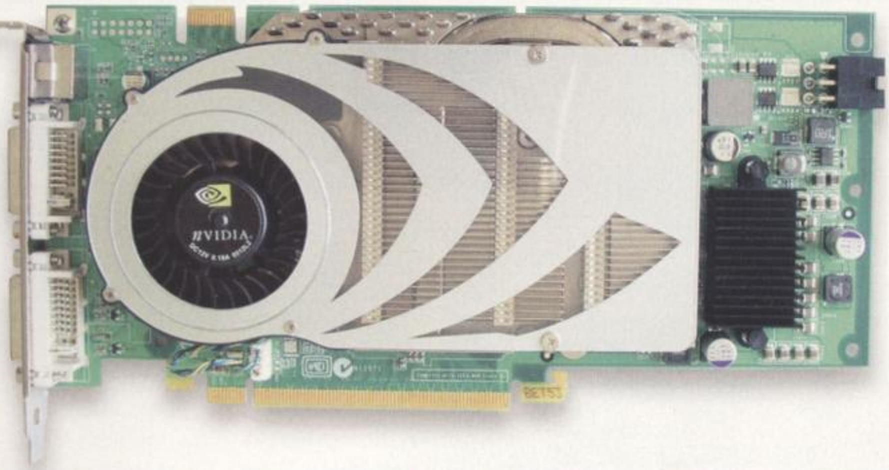
Следующая на очереди - бывшая достаточно известной пару лет назад **Roger Wilco** *(rogerwilco.gamespy.com)* - очень маленькая (700 кб) и тем не менее удобная программа может служить и сервером, и клиентом. Интерфейс крайне прост и незатейлив. Новый канал на локальной машине создается одним щелчком мыши. Roger Wilco предоставляет интересную возможность автоматически добавлять в конце передачи специальный звук, благодаря которому другие пользователи могут узнать о том, что фраза закончена и канал свободен. Качество передачи голоса вполне подходит для разговора, но до уровня телефона все же не дотягивает, что не удивительно, если учесть, какое мизерное количество трафика используется. Существует большое количество публичных каналов Roger Wilco, впрочем, найти среди них хотя бы один не защищенный паролем не удалось. В качестве дополнительной опции Roger Wilco дает возможность использовать компьютер в качестве "базовой станции", на которой другие пользователи размещают каналы. При желании станцию можно скрыть от широкой публики, предоставив доступ, например, только членам своего клана.

Подводя итог, можно сказать, что TeamSpeak является близким к идеалу вариантом для организации постоянно действующего сервера, например, для игрового портала. Для любителей в свободное время совместно поиграть в многопользовательские игры больше подойдут Roger Wilco или TeamTalk, которые можно запустить и настроить буквально за считанные секунды.

Автор благодарит Ararat за помощь в тестировании

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ.



Новый флагман NVIDIA

22 июня компания NVIDIA объявила о запуске в продажу новой звезды среди своих продуктов: GeForce 7800GTX, основанной на долгожданном чипе G70. В сравнении с лидером прошлого поколения - GeForce 6800 Ultra - новая карта имеет повышенные тактовые частоты (чип - 430 МГц, память - 1200 МГц), переработанные архитектуры пиксельных и вершинных процессоров, более "тонкий" 0,11-микронный техпроцесс. Количество же пиксельных и вершинных процессоров возросло соответственно до 24 и 8 относительно прежних 16 и 6.

В итоге новый чип "разъелся" до 302 млн. транзисторов и по предварительным тестам демонстрирует примерно 50% прироста скорости в сравнении с предшественником. Стоит отметить пониженные в сравнении с 6800 Ultra требования к питанию: новинке необходим блок питания мощностью от 350 Вт, способный выдать по линии 12В ток 22А.

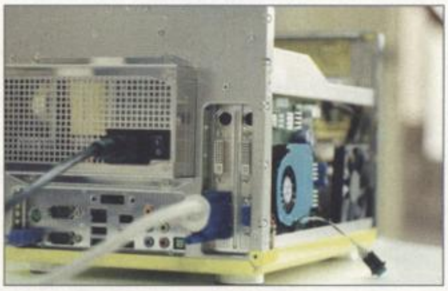
Официальная рекомендуемая цена - $599. Пока что карта вышла только под интерфейс PCI-E, однако в NVIDIA не исключают возможности появления AGP-версии, если на нее будет достаточный спрос.

Осталось дождаться ATI R520 - только он может стать достойным соперником этой карты. Все остальные модели отправляются курить в сторонку.

Barebone с SLI? Ждем-с...

Компания Shuttle, известная своими компьютерами в формате barebone, уже в июле планирует запустить в серийное производство модель XN26P XPC с поддержкой SLI. Новая система будет поддерживать процессоры AMD Socket 939 (в том числе и двухъядерные), до двух гигабайт оперативной памяти, SATA II, 24-битный звук.

В режиме SLI предлагается устанавливать пару GeForce 6800 GT 256 Мб от Leadtek. Хотя, пожалуй, эти планы стоит пересмотреть ввиду выхода GeForce 7800 - последняя убивает на корню системы SLI на базе карт прошлого поколения.

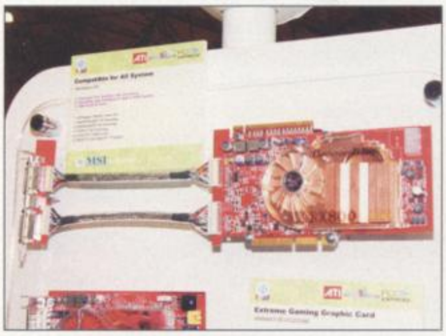


Компания Iwill пошла еще дальше: ее баребон ZMAXd2 с поддержкой технологии SLI будет основан на двухпроцессорной материнской плате nForce Professional под "камни" AMD Opteron. Система располагает двумя слотами DIMM и комплектуется блоком питания 400 Вт.

Поставки начнутся только в сентябре.

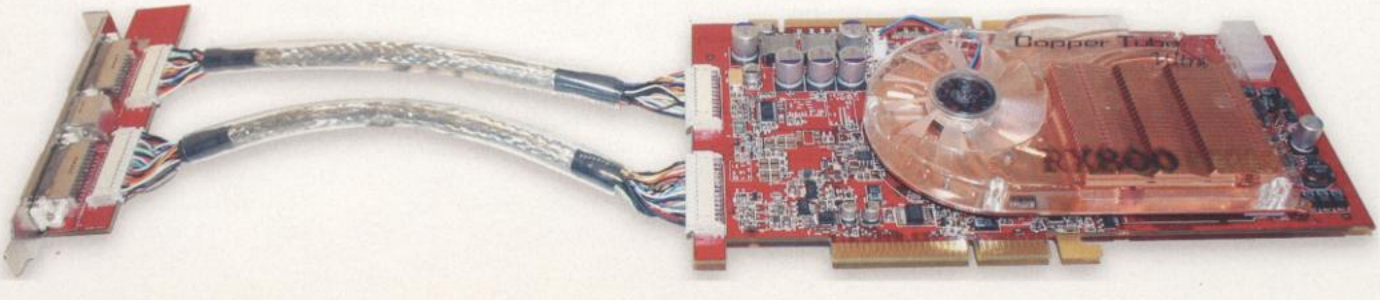
Еще один гибрид

На компьютерной выставке Computex компания MSI представила весьма оригинальный вариант решения проблемы смены видеоинтерфейса при апгрейде: новое детище MicroStar International основано на видеочипе X800XL и обладает как разъемом AGP, так и PCI-E x16 (с другой стороны карты). Планка с видеовыходами соединяется с платой при помощи кабелей, т.к. обычное жесткое крепление могло бы работать только в одном положении платы.



Решение выглядит интересным: карты на X800XL сейчас очень привлекательны с точки зрения максимальной производительности за умеренную цену, поэтому такой вариант является настоящей находкой для геймеров, желающих проапгрейдить видеоподсистему на основе AGP, а впоследствии сменить матплату и процессор, сохранив видеокарту.

К сожалению, пока нет информации о серийном выпуске этой платы, но стоит надеяться, что столь интересная находка все же получит "путевку в жизнь".



ATI уходит в "минус"

Несмотря на высокую популярность видеокарт Radeon, финансовые итоги канадской компании за последний квартал далеки от блестящих: если за аналогичный период прошлого года прибыль составила $49 млн., то в текущем году налицо убытки в $0,4 млн., несмотря на увеличение общего оборота фирмы за этот период на 8%.

Основной причиной неудачи стал низкий рост поставок чипов для бытовой электроники: вместо запланированного увеличения поставок в 100% был достигнут лишь 20-процентный прирост.

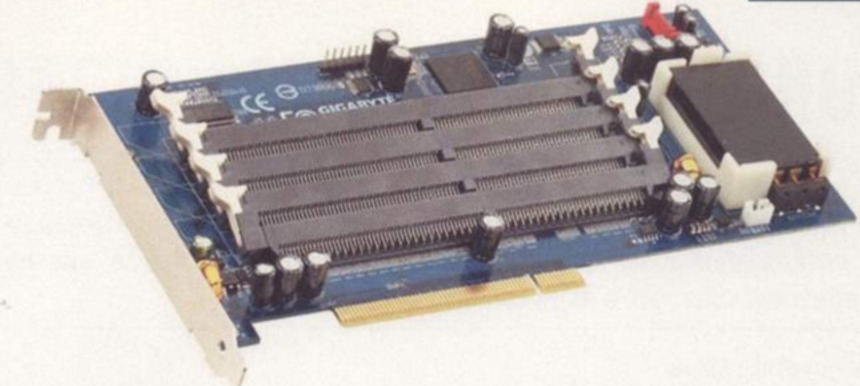
Теперь ATI остается надеяться в первую очередь на популярность своих новых решений в графической области: технологию CrossFire и новые графические чипы семейства R520.

Новые "мобильники" от AMD

Компания AMD анонсировала три новых модели мобильных процессоров семейства Turion 64:

- Turion 64 ML-40: (2.2 ГГц, кэш L2 1 Мб, разъем Socket 754, TDP=35 Вт, цена $525);
- Turion 64 ML-28: (1.6 ГГц, кэш L2 512 Кб, разъем Socket 754, TDP=35 Вт, цена $154);
- Turion 64 MT-28: (1.6 ГГц, кэш L2 512 Кб, разъем Socket 754, TDP=25 Вт, цена $159).

Надо признать, что, хотя это семейство процессоров и стало большим шагом для AMD в мобильном секторе, но крайне удачный Pentium M им догнать не удалось (единственным преимуществом, весьма спорным в сегменте ноутбуков, является поддержка 64-битности, тогда как по энергопотреблению и большинстве приложений "Турионы" уступают аналогам от Intel). Вряд ли прожорливая и дорогая старшая модель будет пользоваться бешеной популярностью, но зато младшие новинки за счет низкой цены и в целом неплохой производительности могут потеснить конкурента в сегменте бюджетных решений. Особо привлекательна модель ML-28 с энергопотреблением не выше 25 Вт, стоящая всего на $5 дороже более энергоемкой MT-28 - для переносных компьютеров разница в "аппетите" намного важнее.



DDR-винчестер

Компания Gigabyte представила необычный сверхбыстрый накопитель GC-Ramdisk, на модулях памяти DDR200. Новинка, основанная на технологии i-RAM, проста, как валенок, и столь же эффективна. Основу ее составляет PCI-контроллер SATA с одним портом для подключения жесткого диска, а его самая главная особенность заключается в том, что GC-Ramdisk позволяет использовать в качестве энергонезависимого буфера до 4 Гб памяти стандарта DDR. Устройство вставляется в слот PCI (для получения питания) и подключается к системе через USB. После этого оно работает как рядовой жесткий диск. Применение же модулей оперативной памяти позволяет в десятки раз повысить скорость обмена информацией в сравнении с привычными жесткими дисками.

Конечно, в первую очередь подобные решения актуальны для профессионалов в области редактирования мультимедийных клипов или 3D-рендеринга. Однако наиболее упертые игроманьяки вполне могут поставить такую штуку и в свой компьютер, разместив на нем, скажем, файл подкачки, а то и любимую игру (в последнем случае компьютер лучше надолго не отключать: установленный на плате аккумулятор гарантирует сохранность данных после выключения питания лишь на 16 часов).

Основные расходы при выборе такого решения составят модули оперативной памяти (производителем рекомендуются DDR200, т.к. их пропускная способность почти идеально соответствует пропускной способности интерфейса SATA и более быстрая память прироста не даст). Сама плата-контроллер появится в продаже в третьем квартале по цене около $50.

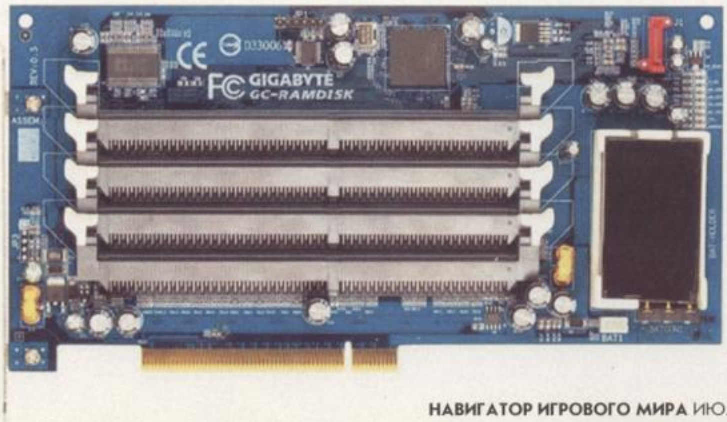
Athlon 64 X2 уже в продаже.

AMD выпустила двухъядерники на розничный рынок почти одновременно с Intel (а отгрузку крупным поставщикам начала даже раньше). Правда, продавцы, пользуясь ажиотажем вокруг новинок, безбожно задирают цены: в конце июня в Японии боксовая версия Athlon 64 X2 4400+ стоила $657 (при официальной оптовой цене этого "камня" $581).

Впрочем, примерно то же самое наблюдается в момент выхода любой новинки: жадные продавцы так и норовят содрать с фанатов три шкуры.

NVIDIA подружится с двухъядерниками

Появилась информация о том, что в перспективную линейку драйверов NVIDIA 80.xx будет введена оптимизация под двухъядерные процессоры. В сегодняшних играх второе ядро таких CPU просто не задействуется. Но NVIDIA найдет ему работу, переложив ряд расчетов по обработке вершинных данных, что позволит ощутить некоторый прирост при использовании двухъядерников в неоптимизированных под многопоточность играх. Правда, представители компании честно признаются, что в приложениях, получивших подобную заточку, прирост от оптимизации видеодрайверов будет невелик.



ДВА ЯДРА В ОДНОМ ФЛАКОНЕ

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
aka =FPS=NewLander

7 июня компания Intel официально объявила о доступности в России новых платформ на основе двухядерных процессоров Pentium D и чипсетов Intel 945/955. Что кардинально нового открывает для покупателя свежая платформа? Попробуем разобраться, что же именно несет нам, простым смертным, технологический прогресс в лице новинок от Intel.

Материнские платы

Семейство Intel 945, отнесенное Intel в среднюю ценовую категорию, должно сменить прослужившее год семейство чипсетов i915. Имеется две модификации чипсета: i945P и i945G (последняя отличается наличием встроенного графического ядра). Основные характеристики для новых "мамок" на i945 таковы:

- процессорный разъем LGA775;
- частота системной шины: 533/800/1066 МГц;
- поддержка двухканальных модулей памяти DDR2-667 общим объемом до 4 Гб;
- звуковая подсистема Intel High Definition Audio 7.1 с функцией "звук вокруг" (до 3 независимых потоков);
- поддержка Serial ATA 3 Гбит/с (4 порта);
- технология Intel Matrix Storage: поддержка дисковых массивов RAID 0, 1, 5, 10;
- поддержка интерфейса AHCI;
- интегрированное графическое ядро Intel Graphics Media Accelerator 950 с расширенной поддержкой видео высокого разрешения и удвоенной в сравнении с предшественником производительностью в 3D (для чипсета Intel 945G).

Основными отличиями более продвинутого чипсета i955X являются:

- поддержка двухядерных процессоров с поддержкой Hyper-Treading (т.е. процессоров Pentium Extreme Edition, из которых пока доступен только Pentium EE 840 с тактовой частотой 3,2 ГГц);
- поддержка Intel Memory Pipeline Technology, применяемой для более эффективного использования пропускной способности памяти (на память сразу приходит технология PAT в чипсете i875, в которой впервые были реализованы подобные функции);

- отсутствие поддержки системной шины 533 МГц (логично: мало кому придет в голову втыкать в топовую плату бюджетный процессор при наличии втрое более дешевых альтернатив).

Выводы

Как и любое техническое решение, новая платформа Intel имеет свои плюсы и минусы. К плюсам, безусловно, можно отнести следующие особенности:

* поддержка SATA II и шины 1066 МГц;
* многопоточный вывод звука;
* усовершенствованное встроенное графическое ядро, способное конкурировать с бюджетными видеокартами и с поддержкой видео высокого разрешения;
* задел на будущее по производительности благодаря двухядерным процессорам;
* поддержка рядом новых системных плат перспективного форм-фактора BTX.

Материнская плата Intel D945Gcz форм-фактора microBTX

Но и минусов у новинки тоже хватает (хотя часть из них - временные, обусловленные новизной платформы):

* цены на связку "процессор + материнская плата" в настоящий

Процессоры

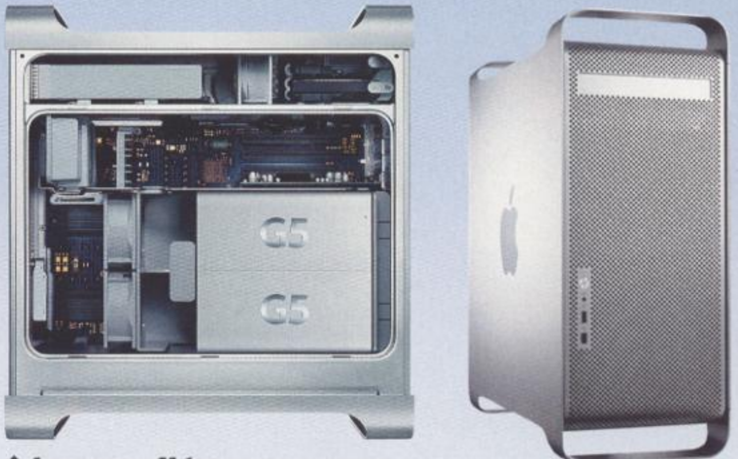
Конечно, новые материнские платы поддерживают все подходящие по разъему процессоры, выпущенные ранее (за исключением "камней" с шиной 533 МГц для i955X), но основной фичей является возможность их совместной работы с двухядерными процессорами Pentium D и Pentium Extreme Edition.

Процессоры Pentium D, рассчитанные на массовый рынок, представляют собой два независимых процессорных ядра на одной подложке с кэш-памятью второго уровня по 1 Мб на каждое ядро. Архитектура ядер близка к процессорам Prescott и унаследовала от них главный недостаток: высокое энергопотребление и, как неизбежное следствие, большое тепловыделение, усугубляющееся наличием двух ядер. Если Prescott заслуженно считался печкой, то два таких ядра на одной подложке - настоящая бомба, поэтому охлаждению и питанию этих процессоров стоит уделить особое внимание.

Другой минус Pentium D заключается в отсутствии поддержки знаменитой фирменной технологии Intel Hyper-Treading. Конечно, два физических ядра в многопоточных приложениях дают больший прирост, чем виртуальная многопроцессорность, обеспечиваемая этой технологией. Но в оптимизированных приложениях наличие Hyper-Treading дало бы дополнительный прирост. В итоге у Pentium D остается лишь одно, но довольно весомое преимущество над двухядерниками конкурента от AMD - это цена. Наиболее дешевый Pentium D 820 с тактовой частотой 2,8 ГГц в партиях от 1000 штук стоит $241, тогда как ожидаемая цена младшей модели Athlon 64 X2 4200+ 2,2 ГГц - свыше $500 (однако частота процессора AMD соот-

INTEL В "ЯБЛОКАХ"

6 июня Стив Джобс, руководитель культовой Apple, сделал заявление, которое без преувеличения можно назвать сенсационным: в следующем году начнется перевод компьютеров этой компании на процессоры Intel, а к началу 2007 года все "Макинтоши" будут основаны именно на них (напомним, что уже много лет сердцем "Макинтошей" являются процессоры PowerPC производства IBM). В заявлении главы Apple было сказано: "Нашей целью является обеспечить покупателей лучшими компьютерами в мире, а Intel имеет наилучшие перспективы развития. Прошло десять лет с тех пор, как мы перешли на PowerPC, и мы полагаем, что технологии Intel позволят нам делать лучшие компьютеры в течение следующих десяти лет".



Скоро надпись G5 будет сменена логотипом Intel Inside

Однако заслуживает внимания и другая трактовка такого шага: разногласия между IBM и "яблочниками" (поскольку, начиная с 2003 года, неоднократно появлялись подобные слухи, которые аналитики традиционно относили на счет попыток Apple оказать давление на своего поставщика процессоров). Можно высказать предположение, что IBM отказалась предоставлять Apple свои перспективные процессоры Cell, рядом с которыми нынешние PowerPC G5 смотрятся весьма бледно, и у последней просто не осталось другого выхода, кроме как пересесть с малоперспективной платформы на одну из имеющихся альтернатив. Процессоры IBM PowerPC, которыми пока что оснащаются "Маки", куда медленнее прибавляют в скорости в сравнении "камнями" Intel и AMD и уже сейчас уступают им в производительности, и в итоге Apple, не сумев получить многообещающий Cell, решила сменить поставщика. На продукции же Intel выбор остановился постольку, поскольку эта компания способна обеспечить регулярность и нужный объем поставок.

момент практически вдвое выше при сопоставимой производительности с решениями на основе предыдущей платформы;

* отсутствие поддержки технологии Hyper-Treading в процессорах Pentium D, что снижает прирост эффективности в "заточенных" под многопоточность приложениях, а также высокое тепловыделение этих "камней" (а на Pentium XE, лишенный этого недостатка, цена неадекватно высока при отсутствии других преимуществ);

* все еще малое количество ориентированных на многопоточность программ, в которых "двухядерники" могут показать себя в полную силу (а в списке дающих реальный прирост скорости приложений, увы, практически нет игр, хотя разработка уже идет).

* "скрытые" расходы на обеспечение работоспособности системы (необходимость качественного БП повышенной мощности и траты на усиленное охлаждение), а в случае апгрейда - замена материнской платы.

В сухом остатке получается весьма мощная система с неплохими перспективами на будущее, но на настоящий момент экономически невыгодная: деньги придется отдавать сразу, а реальную отдачу мы увидим только через некоторое время, когда появится достаточное количество оптимизированного под многоядерность программного обеспечения. Так что если ваша машина еще не безнадежно устарела, то с апгрейдом лучше несколько повременить: и цены снизятся, и ассортимент "заточенных" программ расширится. Но если вы решили собирать мощную персоналку на базе Intel с нуля и откладывать приобретение не хочется или невозможно, все же перспективнее приобрести систему именно на основе новой платформы.

ветствует одиночному камню 3500+). Более быстрые варианты Pentium D - 830 и 840 (3 и 3,2 ГГц) - обойдутся оптом в 316 и 530 долларов соответственно. Т.е. "камень" от AMD вполне способен поспорить с продукцией Intel в ценовой категории "свыше $500", но бюджетной двухядерной альтернативы Pentium D пока не существует.

Впрочем, у Intel есть и процессоры, лишенные недостатка в виде отсутствия Hyper-Treading: это "камни" для энтузиастов Pentium Extreme Edition. Пока доступна единственная модель двухядерного "экстремальника" - Pentium Extreme Edition 840 (3,2 ГГц) по традиционной для самой старшей модели оптовой цене $999. Понятно, что процессор ориентирован на истинных фанатов технического прогресса, не страдающих от нехватки средств, но почти что двойная разница в цене только за Hyper-Treading выглядит абсолютно неоправданной. Если бы в добавок к ней была хотя бы увеличена до 1066 МГц частота системной шины, что подняло бы производительность даже без изменения итоговой тактовой частоты - ведь нынешняя ситуация вряд ли нравится пользователям, которые помнят почти что бесплатное повышение частоты FSB одновременно с введением Hyper-Treading во времена Pentium 4 Northwood...

Схема двуядерных процессоров от Intel

Увы, при минимальных бонусах и огромной разнице в цене с равночастотным Pentium D вряд ли Pentium Extreme Edition завоюет популярность

Напоследок отметим, что по планам Intel к концу 2006 года двухядерные процессоры составят более 70% выпускаемых процессоров для настольных и мобильных систем и более 85% процессоров для серверов.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

ПЕДАЛИ ДЛЯ АВИАСИМОВ: РОСКОШЬ ИЛИ НЕОБХОДИМОСТЬ?

2. Для вывода из штопора сначала дать обратную ногу до отказа и вслед за этим дать ручку от себя в нейтральное положение.
3. После прекращения вращения самолета немедленно поставить ноги нейтрально, а ручку держать от себя в положении впереди нейтрального.

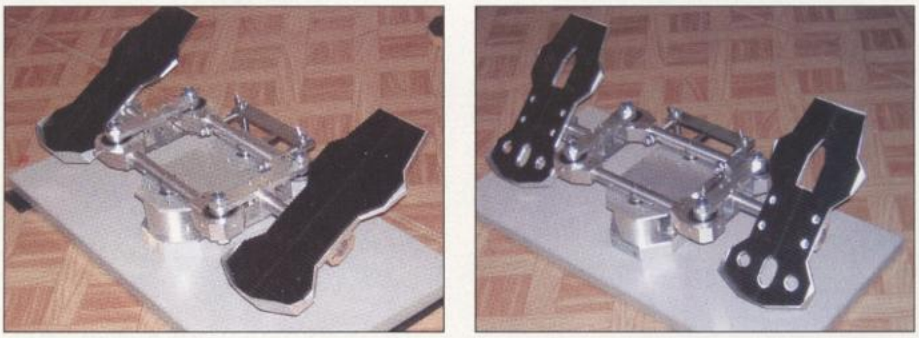
Руководство по летной эксплуатации самолета Ла-5 с мотором М-82, 1942 год

Хороша жизнь у любителей авиасимов. Пожалуй, ни один из других жанров не может похвастаться таким обилием всевозможных прибамбасов, которые не только можно использовать во время игры, но и от которых есть реальная польза. Общий необходимый минимум - это джойстик. Ручка управления двигателем, управление обзором, педали - любой мало-мальски приличный джойстик имеет все эти функции, но эффективность использования отдельных специально заточенных девайсов на порядок выше, чем "минимальный джентльменский набор", предоставляемый базовым игровым контроллером.

Мы уже рассматривали джойстики с раздельными РУС и РУД, функциональность которых на порядок выше своих "одноручных" аналогов. Нашим читателям уже знакома система обзора TrackIR, отличающаяся от стандартной "хатки", как "Запорожец" от "Мерседеса". Теперь пришла очередь педалей.

Роль педалей очень велика. Именно с их помощью можно с ювелирной точностью ровно провести самолет на взлете или посадке, но это хотя и приятно, но второстепенно. Главное же - в бою они служат хорошим подспорьем для точного и быстрого доворота на цель, удержания машины в вираже на постоянной высоте, уменьшают время выполнения бочки, позволяют скольжением уйти от зенитного обстрела или очереди севшего на хвост самолета противника, выйти из штопора. И, разумеется, чем выше точность и удобство педалей, тем приятнее и увереннее чувствуешь себя в полете.

Рабочий ход "твиста" очень мал - всего пара сантиметров



Ранние варианты педалей от ВКБ

Чем же плохи общепринятые решения в виде "качалки" или "твиста"? Главные недостатки стандартных "эрзац"-педалей заключаются в следующем:

1. Малый рабочий ход, не позволяющий обеспечить достаточную плавность движений, даже если электроника оси педалей имеет достаточную точность.

2. Эргономика. "Твист" очень часто случайно поворачивается при перемещениях РУС, а "качалка" на РУД слишком сильно зависит от размера и хвата ладонеи игрока.

Есть минусы и у специальных педалей, правда, относятся они совсем к другой области:

1. Крайне малый ассортимент выпускаемых серийных педалей (фактически в России можно найти лишь CH ProPedals USB, доставляемые по неофициальным каналам).

2. Высокая цена подобных решений (те же CH ProPedals USB, официально стоящие $150, по пути в Россию прибавляют в цене примерно в 1,5 раза).

Высокая цена не может остановить фанатов (особенно купивших HOTAS Cougar, не имеющий никакой реализации педалей), но безальтернативность смущает и их. Не имеющие финансовых излишков вирпилы зачастую сами мастерят педали (с образцами народного творчества можно ознакомиться, например, на сайте *www.joysticks.ru* в разделе Джойстики → Самоделки). А несколько инициативных вирпилов решили бросить вызов зубрам производства игровых контроллеров, основав виртуальное конструкторское бюро - ВКБ (*vkb.sukhoi.ru*).

Наиболее известным продуктом ВКБ являются именно педали (хотя есть и другие девайсы), производимые малой серией в Минске. Объем производства невелик: 10-20 комплектов за 2-3 месяца. Зато итоговое качество - на высоте: каждый комплект тестируется вручную в достаточно жестких условиях. Как правило, конструкция каждой новой серии педалей претерпевает достаточно существенные модернизации: последние версии (одна из которых попала в руки вашему покорному) имеют интерфейс USB (первые варианты были под Gameport) и заметно легче педалей ранних серий (хотя назвать легкой стальную конструкцию весом около 6 кг вряд ли повернется язык).

Перейдем ближе к товару белорусских умельцев. В наличии имеем цельнометаллическую (в отличие от пластиковых серийных моделей) конструкцию на деревянном основании, выкрашенном серебрянкой. Все дви-

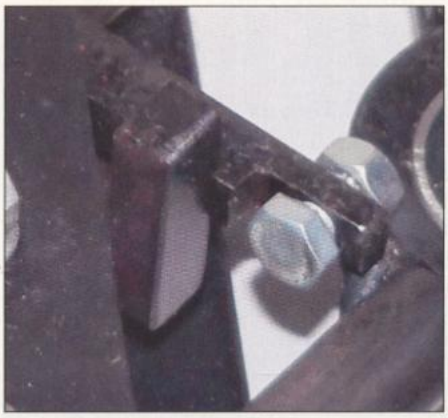
Не правда ли: подозрительное сходство площадок педалей?

Прилегание педалей к полу обеспечивается двумя ребристыми резиновыми полосками по бокам

жущиеся части вращаются на шарикоподшипниках (всего в конструкции их 10 штук), что обеспечивает как плавность движения, так и долговечность. В основе электронной схемы устройства лежит бесконтактный магниторезисторный датчик МаРС, который также отличается очень долгой жизнью.

Система центровки проста и эффективна, как все гениальное. В центральном положении педали фиксируются пружиной, закрепленной на концах пары коромысел, упирающихся удаленными от пружины концами в вертикальную планку-фиксатор. На прижимаемых к фиксатору частях коромысел установлены законтриваемые болты, подгоняя степень закрутки которых, всегда можно полностью убрать люфт. При движении педалей одно из "коромысел" остается на месте, блокируемое планкой-фиксатором. Второе же двигается в сторону, натягивая пружину, которая создает возвратное усилие. Максимальный ход педалей ограничивается вертикальными стойками возле пружины. Амплитуда хода педалей - около 20 см (а с учетом того, что движение идет по дуге, - даже больше): никакого сравнения с 1,5-2 сантиметрами "твиста" или "качалки" и быть не может. Единственным минусом механической части является его шумность: в центре и особенно в крайних положениях при ударах в ограничители стук весьма ощутимый. Впрочем, при желании повысить акустический комфорт, можно банально обмотать соударяющиеся детали изолентой: на точности управления это практически не скажется, а ушам станет полегче. Хотя металлический хруст при перемещении РУД HOTAS Cougar раздражает куда больше.

USB-разъем для подключения педалей

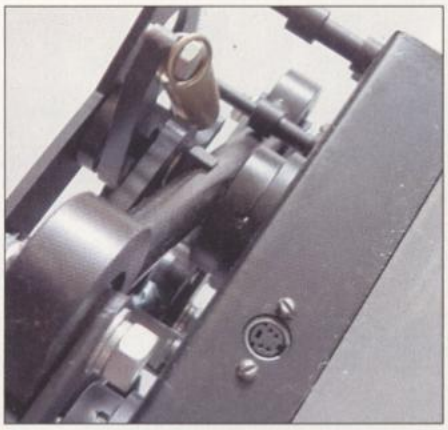


Болт для корректировки люфта

Подключение педалей к компьютеру осуществляется "принтерным" USB-кабелем. Электроника даже базовой одноосной версии рассчитана на возможность апгрейда с подключением двух дополнительных осей (раздельные колесные тормоза). Полный трехосный комплект повышает стоимость педалей примерно на $70 относительно базовой цены $206 (пара МаРСов по $20 каждый и измененный узел крепления площадок педалей для обеспечения их вращения).

Педали рекомендуется калибровать с помощью популярной утилиты DXTweak2 от Logitech: запоминаем значения по оси в минимальном, максимальном и центральном положениях и вносим их в окно *Calibration*. Перед этой процедурой следует отсоединить от компьютера джойстики Saitek и Thrustmaster: их драйверы при калибровке конфликтуют с DXTweak2. После того, как педали откалиброваны и DXTweak2 закрыт, можно включать джойстик обратно - калибровка сохранена и повторная вряд ли потребуется в обозримом будущем.

Ну вот, все приготовления закончены. Запускаем объединенную установку "Перл Харбор", в настройках



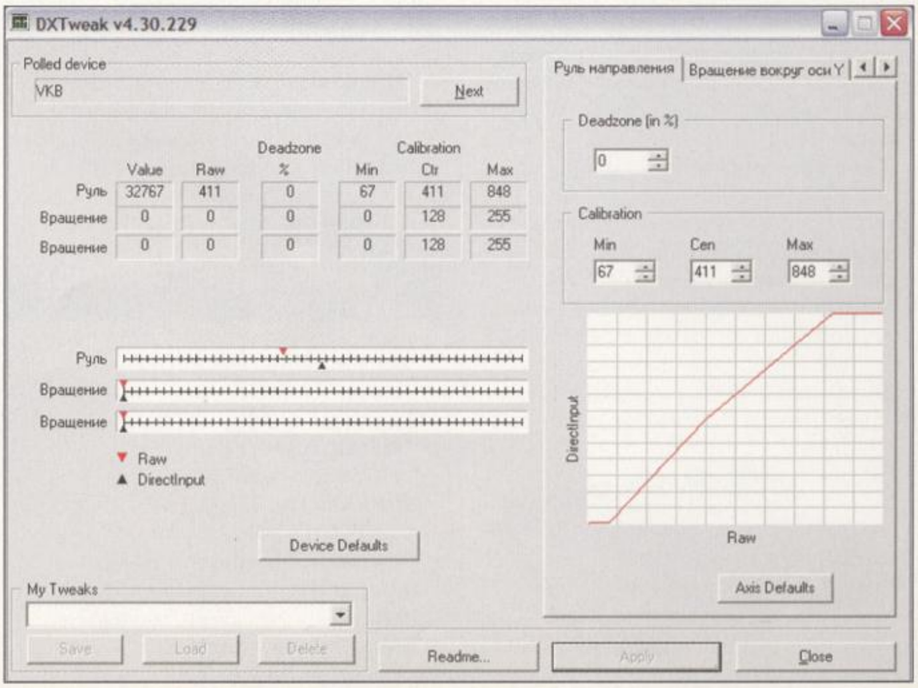
Разъем подключения датчика дополнительной оси (с противоположной стороны - еще один)

назначаем руль направления на педали и запускаем кампанию. Миссия по отражению атаки на свой аэродром. Взлет - сказка: впередистоящие боты легко обгоняются даже без выезда за пределы ВПП, что раньше было проблематично. Бой: с помощью точно дозируемых усилий на педалях загон противника в прицел осуществляется гораздо быстрее, стрельба - точнее, а в вираже самолет стоит намного увереннее. Посадка - см. пункт "Взлет".

Пришло время ответить на поставленный в заголовке вопрос: роскошь или необходимость?

Конечно, если вы с трудом купили средненький джойстик или летаете разок-другой в месяц - покупной вариант будет непозволительной роскошью (хотя варианты для самоделкиных могут быть реализованы с минимальными материальными затратами при условии достаточной прямоты верхней пары конечностей).

Но если у вас уже есть джойстик из числа топ-моделей и TrackIR, железный конь проапгрейжен последними новинками мирового рынка исключительно из любви к авиасимам, но еще нет педалей... Наверное, все-таки необходимость.



СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Процессор Pentium D 820

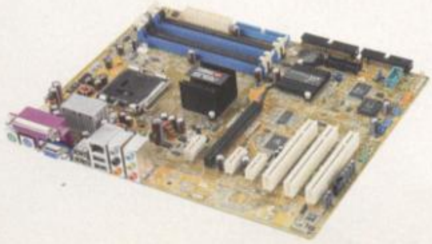
Тактовая частота: 2800 МГц
Техпроцесс производства: 0,09 мкм
Количество физических ядер: 2
Поддержка Hyper-Threading: нет
Наименование ядра: Smithfield
Кэш-память L2: 2x1 Мб
Цена (оптовая): $241
Сайт производителя: *intel.ru*

Наиболее дешевый двухядерный процессор, доступный в продаже. Учитывая дороговизну подходящих для него материнских плат и повышенные требования к питанию, апгрейд на Pentium D в настоящее время не слишком выгоден, однако покупка новой системы на его основе вполне оправданна для любителей продукции Intel. Подробнее о новых платформах крупнейшего процессоропроизводителя можно прочитать в этом номере в статье "Два ядра в одном флаконе".

Материнская плата ASUS P5RD1-V

Чипсет: ATI Radeon Xpress 200
Процессорный разъем: LGA 775
Поддерживаемые процессоры:
Intel Celeron, Intel Pentium 4 5xx, 6xx
Системная шина: 533/800 МГц
Встроенная графика: ATI Radeon X300
Слоты расширения:
1xPCI-E x16, 3xPCI-E x1, 3xPCI
Дисковые интерфейсы: 4xSATA, 2xIDE (поддержка RAID уровней 0, 1, JBOD из двух SATA устройств и 0+1 из четырех SATA устройств)
Дополнительно: 2xFireWire, 8xUSB 2.0, Gigabit LAN
Память: 4 слота, DDR 266/333/400, поддержка двухканального режима
Звук: Intel HDA (High Definition Audio), до 8 каналов, 192 КГц/24 бит
Цена: $110
Сайт производителя: *asuscom.ru*

Очень привлекательная материнская плата в плане апгрейда не слишком мощной системы на основе Intel. Пусть нет поддержки двухядерных процессоров Pentium D и Pentium XE, но наиболее привлекательные на сегодня в плане сочетания цены и производительности "камни" встанут без проблем. Поддержка относительно недорогой памяти DDR400 и наличие достаточно мощного встроенного графического ядра позволят сэкономить средства, а мощь видеосистемы можно нарастить впоследствии установкой более мощной карточки в слот PCI-E x16.



Материнская плата Gigabyte GA-K8N Ultra-9

Чипсет: NVIDIA nForce 4 Ultra
Процессорный разъем: Socket 939
Слоты расширения: 1xPCI-E x16, 2xPCI-E x1, 3xPCI
Дисковые интерфейсы: 8xSATA (в т.ч. 4 SATA II), 2xIDE (поддержка IDE и SATA RAID)
Дополнительно: 2xFireWire, 10xUSB 2.0, 2xGigabit LAN, функция Dual BIOS, аппаратный брандмауэр
Память: 4 слота, DDR 266/333/400, поддержка двухканального режима
Звук: Realtek ALC850, до 8 каналов
Цена: $130
Сайт производителя: *gigabyte.ru*

Материнская плата от известного бренда на одном из наиболее функциональных современных чипсетов с "довеском" в виде дополнительных контроллеров LAN и SATA. Для подобной начинки цена более чем разумна. Отличный выбор для мощной системы на процессоре AMD без расчета на не всегда оправдывающую свою цену технологию SLI.

К плюсам платы можно отнести пассивное охлаждение чипсета: у большинства "мамок" на базе различных версий nForce 4 стоят отвратительные высокооборотные вентиляторы, создающие неприятный шум.

Видеокарта Sapphire 256Mb X850 XT PCI-E TV DVI

Чипсет: ATI Radeon X850 XT
Частота ядра: 520 МГц
Память: 256 Мб GDDR3
Частота памяти:
1080 МГц (540 МГц DDR)
Шина памяти: 256-бит
Конвейеров рендеринга: 16
Вершинных процессоров: 6
Интерфейс: PCI Express x 16
Разъемы: VGA, DVI-I, S-Video
Сайт производителя:
www.sapphiretech.com

И вновь в списке актуальных для хардкорных геймеров покупок попадают видеокарты на основе Radeon X850 XT. На сей раз причина в ощутимом снижении цен на топовые карточки ATI: многие модели на этом чипе уже опустились в цене ниже $500 (а описываемую карточку от Sapphire в OEM-комплектации можно найти за $450), что уже вплотную приближается к цене большинства решений на GeForce PCX6800GT, которые раньше были ощутимо дешевле, чем X850 XT Учитывая отличные отзывы об обновленных драйверах Catalyst 5.6 (более ранние версии зачастую вызывали заслуженную критику) и близость выхода на рынок CrossFire, покупка такой карты выглядит достаточно заманчивой. Конечно, если у вас завалялись в закромах эти четыре с половиной сотни.

Блок питания Thermaltake Silent PurePower (W0049RE)

Мощность: 680 Вт
Входное напряжение: 100~240В
Частота: 47-63 Гц
Охлаждение:
2 вентилятора 80x80x25 мм
Уровень шума: 17 Дб
КПД: > 70%
Разъемы питания:
24-контактный - 1
4-контактный +12В - 1
4-контактных для периферийных устройств - 10
SATA - 4
6-контактный для PCI-E видеокарт - 2
Дополнительно: переходник 24->20 контактов, 4->8 контактов, активный PFC
Цена: $135
Сайт производителя:
www.termaltake.com

Если в обозримом будущем ваши планы включают приобретение системы на двухядерном процессоре и паре совместно работающих мощных графических карт - подобный блок питания является насущной необходимостью. Хотя при желании сильно разогнать современное прожорливое до электроэнергии железо высшего ценового сегмента может не хватить даже такого монстра.

Новый проект — "Меркурий-8".
Боевик!
snowball.ru
перекрёсток миров
Меркурий 8
1С
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
REBELMIND
1С
snowball.ru
перекрёсток миров

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Быстро поднятый Windows упавшим не считается.
Аксиома.

Здравствуйте! Хочу обратиться за помощью в выборе комплектующих. Моя конфигурация:
1)Intel Celeron 1.7 GHz
2)Материнка Intel D845PESV
3)Корпус ATX 300W
4)Память DDR 256 PC2700
5)Видеокарта Radeon 9100 128Mb DDR

Память

Хочу поставить дополнительную память, но не знаю какой выбор сделать: 2x256 или одна 512 (вариант - 512 + моя старая память).

Скажите, пожалуйста, память какого производителя выбрать исходя из соотношения цены/качества исходя из бюджетных вариантов.

Видеокарта

Тут все посложнее. Вот мои критерии:
А) Производительность новой видеокарты примерно в 2-2.5 раза больше, чем старая.
Б) Хорошее соотношение цены/качества
В) Цена до 150-170
Г) От ATI

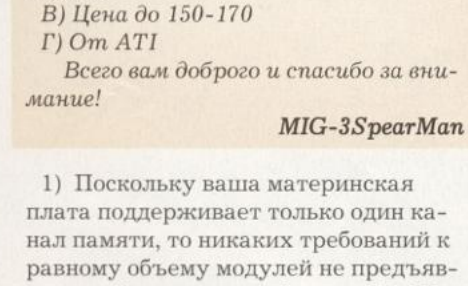
Всего вам доброго и спасибо за внимание!

MIG-3SpearMan

1) Поскольку ваша материнская плата поддерживает только один канал памяти, то никаких требований к равному объему модулей не предъявляется. Так что смело берите 512 Мб одной планкой - выйдет чуть дешевле. Из недорогих модулей памяти можно порекомендовать Hynix или Samsung, как сверхбюджетный вариант - NCP.

2) Под ваши требования подпадают только карты семейства X700 (простая или Pro), но найти их в варианте AGP достаточно сложно (хотя в продаже они уже имеются).

P.S. А в перспективе очень хорошо было бы сменить процессор, например, на P4-2400 - стоят они сейчас уже не дорого, а разница в производительности будет разительная.



Здравствуй, "Навигатор"!

Вот решил посетовать вам о своей проблеме. Задумал я недавно свой старенький видеадаптер (GeForce FX 5200 128Mb 64-bit) поменять на более современный. Долго выбирать не пришлось, ибо заранее знал, что это будет GeForce 6600 GT (AGP). Купил, поставил, сделал как говорится все по инструкции и тут-то начались проблемы. Компьютер стал зависать как сивый мерен и при чем даже не в играх! Возмутительно! Благо видюха-то на гарантии и отнес я ее в сервис центр. Там спец ее проверил и вынес вердикт: карточка моя - рабочая!!! Но при этом сообщил, что на двух компах из четырех она у него тоже висла. А на других двух в 3DMarke отматала по нескольку часов без проблем. Прямо секрет какой то, поскольку впервые сталкиваюсь с "проблемными" джифорсами. Тем более, что всюду про новые видеокарты NVidia пишут и говорят только хорошее.

Стал звонить по мастерским, узнавать в чем же может быть причина моих бед, как внезапно (такое бывает, особенно если в компах совсем не шаришь) моя проблема решилась сама собой. Дело в том, что я случайно оставил открытой боковую часть корпуса системника и проблема ... Исчезла! Не знаю чем вызван чрезмерный перегрев (один из чипов памяти собственноручно потрогал рукой и чуть не обжогся! - Все-таки DDR3!?!).

Может вы мне поможете?

Видеокарта: Palit GeForce 6600 GT 128 Mb DDR3, блок питания: Microlab 400 W

Тима

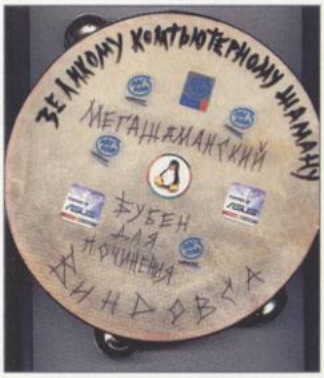
Причины могут быть следующими:

1. Плохая вентиляция корпуса, ведущая к перегреву карточки. Собственно, пропадание проблем при открытой стенке корпуса говорит именно об этом. Лечится установкой дополнительных вентиляторов на вдув и выдув.

2. Фирма-изготовитель карточки Palit Daytona известна тем, что производит очень дешевую, но не всегда качественную продукцию. Так что не исключен вариант с не слишком высоким качеством изготовления самой карты. Например, что-то напортачено с цепями питания или установлена отбракованная (как вариант - изначально разогнанная производителем) память, что приводит к перегреву.

3. AGP-варианты карт 6600 семейства имеют переходной мост HSI, т.к. изначально спроектированы под интерфейс PCI-E. Этот мост зачастую перегревается, и не исключено, что проблема связана именно с ним.

Но в любом случае ваша проблема связана с перегревом, а способ решения изложен в первом пункте ответа.



Незаменимое средство борьбы с глюками и багами

Добрый день!

Хочу спросить у вас совета, т.к. больше не у кого. Надо апгрейдить системник. У меня есть 20000 руб.

Что не буду менять:
HDD Seagate 10Гб ATA100
HDD Seagate 60Гб ATA133
CD-RW Sony
CD-ROM Nec
Видеокарта ATI Radeon 9600Pro 128Мб AGP

Что надо:
Материнская плата.
Процессор (желательно Intel).
Оперативная память.

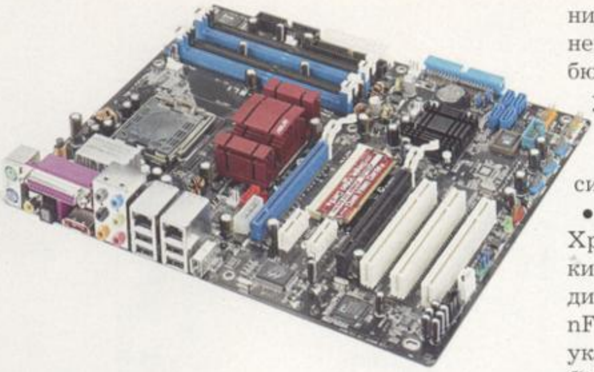
Сейчас у меня все стоит в No name системнике, с блоком питания 200W. Понимаю, что он новье уже не потянет. Подскажите: Мне лучше купить отдельно блок питания и наставить кулеров. Или проще приобрести новый системник? Если так то подскажите, пожалуйста какой.

Если не укладываюсь в такую сумму, то месяц подожду и накоплю 25000 руб.

Компьютер использую для полиграфического дизайна и для игр.

Огромное спасибо за Вашу работу!

С уважением,
Ice gnoll



Asus P5ND2-SLI - плата на перспективном чипсете nForce 4 SLI Intel Edition

Начнем с корпуса. Судя по БП, лет вашей "коробке" уже немало, и к тому же она, скорее всего, с вертикальным расположением блока питания, поэтому наладить в ней охлаждение горячих Pentium 4 Prescott будет проблематично. Так что лучше бы сменить его целиком. Удачные варианты: Chieftec серии DX, ASUS Ascot 6AR, InWin J551. Цена - от 2500 до 4000 рублей (не так уж и дорого, если учесть, что приличный блок питания обойдется около 1500).

По поводу процессора, матплаты и памяти - тут решение не столь однозначно. При выборе платформы на Intel в вашем случае ситуация из разряда: "Вы, батюшка, либо крест снимите, либо штаны наденьте". Это к тому, что нынешнюю вашу видеокарту в случае покупки системы на одном из современных чипсетов (i915 и выше) сохранить не удастся. Покупка же системы на чипсете i865 или i875 уже бесперспективна.

Но на всякий случай пара вариантов:

1) Бюджетный:

• матплата на чипсете i865 ($80);
• память 2x512 Мб DDR400 ($80-100);
• процессор Pentium 4 Northwood 3200 МГц ($240).

Итог: дешево и радостно, но без малейших перспектив апгрейда. В следующий раз железо менять придется практически целиком.

2) Середнячок:

• матплата на чипсете i915 ($110);
• память 2x512 Мб DDR400 или DDR2-533 (соотв. $80-100 или $120-220 - более дешевые модули DDR2 для второго варианта работают намного медленнее из-за латентности 4-4-4-12 против 3-2-2-8 у более дорогих чипов);
• процессор Pentium 4 540 LGA775 3200 МГц ($220);
• видеокарта: потребуется замена, т.к. все более-менее новые чипсеты для Intel используют PCI-E.

Явные минусы: несмотря на относительно свежую платформу, новые Pentium D (двухядерные процессоры, на производство которых Intel полностью перейдет к следующему году) все равно потребуют замены матплаты на что-то из числа i945/955 или nForce 4 SLI Intel Edition (память для них - только DDR2). Учитывая их нынешнюю цену "далеко за двести", в бюджетные рамки такой вариант не укладываются, особенно с учетом необходимости замены видео.

Как альтернативный вариант - система на AMD:

• матплата на чипсете Radeon Xpress 200 со встроенным графическим ядром X300, близким по производительности к Radeon 9600 (или nForce 4 с внешней видеокартой - в указанную сумму вполне вписывается GeForce 6600GT или Radeon X700), зато с поддержкой PCI-E и перспективой дальнейшего апгрейда ($110);
• память 2x512 Мб DDR400 ($80-100);
• процессор Athlon64 3200+ Socket 939 ($200).

При этом Athlon64 быстрее в играх и меньше греется, а на все "мамки" с поддержкой Socket 939 могут быть в последующем установлены двухядерные процессоры Athlon64 X2.

Конечно, что именно выбрать - решать вам, но в данном случае более оправданным выглядит решение на основе AMD.

Здарова нави!!!.

Майн железо:

• *корпус Codegen 6054 P4 300W ATX*
• *материнская плата Asus P4P800 Deluxe*
• *процессор Intel Pentium 4 2.0G 512k/400 s478*
• *память 2x DDR 512Mb PC3200 CL2.5 Kingston_KVR400X64C25*
• *винчестер 80Gb Seagate Barracuda 7200.2 IDE_7200rpm*
• *видео Asus 512Mb FX5700*
• *опер систем Windows XP SP1.*

Ну а теперь проблемы:

1. При игре в Counter-Strike: source на минимальных установках, при игре на сервере более 20 человек, начинает подтормаживать жутко. При создании сервака против 20 ботов, лагает жутко (дико).

2. При игре в Lineage 2 на сервере мелкософт, в городах на центральных площадях на низких деталях тормозит ужасно, хотя у некоторых людей все идет без проблем.

3. При игре в DOOM 3 на средних установках в некоторых местах при количестве противников больше 3 тоже тормозит(?), а в UT2k4 создается впечатления слайд-шоу, при тех же примерно установках.

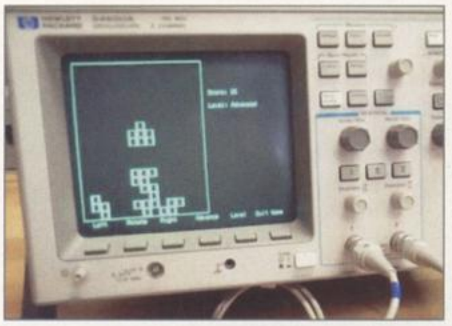
4. При установке с некоторых дисков, в том числе с вашего DVD иногда зависает на долго автоpан, причина не понятна.

И еще хотелось бы спросить вашего совета по поводу видюхи, имеет смысл покупать GeForce 6600GT на AGP'шном порту или стоит поменять все что только можно под GeForce 6800GT PCI-Express.

P.S. То что мне необходимо менять БП и проц под GeForce 6600GT AGP я уже знаю или я ошибаюсь?

P.P.S. а так же про вашу информацию в номере №4`2005 про халяву, почему ваша информация про сервера Lineage 2 запоздала к тому времени как я это прочитал на сервере мелкософта уже играло около 2000 человек постоянно, а так же активно проводились осады замков.

skillet



Традиционно по пунктам:

1-3. Для всех указанных игр слабоваты как процессор, так и видеокарта. Если, скажем, для DOOM3 откровенно не хватает видео, то CS: Source "не тянет" проц. Удивляют разве что сильные тормоза в UT2004 - игра не столь уж и требовательная.

4. Если зависает без обвала "Эксплорера", то никакого криминала нет: пока привод раскрутит диск, пока найдет нужный файл, пока считает его...

По видеокарте. GeForce 6800GT, конечно, заметно лучше, но от перехода на PCI-E много выиграть не удастся (если вы не задумываете в перспективе SLI-систему): производительность процессоров от Socket 478 к LGA775 выросла отнюдь не радикально (а если не считать топовые процессоры - так и вообще разницу вы не увидите). Если средства позволяют вам переход на 6800GT PCI-E со сменой матплаты и процессора, то в целях экономии проще поставить быстрый "камень" под 478-й разъем (благо "мамка" у вас очень хорошая) и AGP-вариант 6800GT (которые на $70-100 дешевле аналогов под PCI-E). В итоге получится практически та же скорость, но с куда меньшими затратами, чем при полном апгрейде.

P.S. БП обязательно менять. 300 Вт (да еще и Codegen) - это слишком мало. С учетом вышеуказанных замен рекомендовал бы БП не менее 420 Вт, а лучше еще маленько посильнее. В случае с 6600GT, если вы решите остановиться на ней, вполне хватит БП с "честными" тремя с половиной сотнями ватт.

P.P.S. К сожалению, выход журнала не всегда поспевает за новостями, и мы с этим ничего сделать не можем...

Уважаемый, Дмитрий! Прошу прощения, но так как интернет есть только у меня, а друзья узнали что есть Вы - такой великий и ужасный (joke), то мне приходиться связываться с Вами за них! Так вот в чем вопрос! Какую мать взять со Sli режимом и процессор к ней? Друг хочет GeForce 6600GT взять PCI-express, а в будующем взять еще одну? Что Вы ему посоветуете!

Процессор AMD Athlon 2000xp+; 4 модуля по 256 Mb PC 3200; GeForce4 Ti4200; материнка по - моему Gigabyte какая точно не знаю уточню напишу!

qqqaaazzz82

Из материнских плат однозначно можно порекомендовать ASUS A8N SLI - по сочетанию "цена/качество" равных ей найти трудно. Процессор (Athlon64) имеет смысл ставить на ядре Venice, благо они уже появились в продаже. Это избавит от проблем, возможных при работе четырех модулей памяти (если они двухсторонние) с прежним ядром Winchester, а также добавит поддержку SSE 3. "Скорострельность" процессора лучше выбрать самому вашему другу исходя из имеющихся средств.

По поводу производителя 6600GT (опять же исходя из сочетания "цена/качество") можно посоветовать Leadtek (лучше в т.н. "экстремальном" варианте с памятью 1,6 нс) - эти платы не слишком дороги и при этом имеют вполне достойное качество.

Ну и, разумеется, собирая машину с расчетом на режим SLI, обязательно стоит побеспокоиться о хорошем блоке питания с 24-контактным основным разъемом.

Здравствуй НАВИ. Очень надеюсь что вы сможите ответить на мой вопрос.

Моё железо (хотя для решения вопроса его конфиг не нужен):

- *Мать-Albatron px845pev*
- *Проц-IP4 2,4*
- *Память-768 (pc 2700)*
- *Видяха-ASUS N6600 128mb*
- *Винт-Seagate 80g*

Суть вопроса в следующем:я приобрёл себе недавно вышеуказанную видяху, установил, всё вроде работает, но как в итоге оказалось моя мама выдаёт на AGP слот напряжение в 1,5в ,а видяха требует 3,3 вольта. Решил купить новую мать, но в магазинах просьба: "Мне нужна мать которая на AGP слот даёт напряжение 3,3в" почему-то всех ставит в тупик. Из этого у меня вытекают к вам следующие вопросы:

1. На сколько сильно влияет недостаток напряжения на производительность?

2. Какую маму вы можете посоветовать мне купить(желательно ASUS и в пределах 4т.р.,семейство 478 или 775 роли не играет т.к. в довесок к маме хочу купить новый проц).

SPb CORE

Неудивительно, что ваш вопрос вгоняет продавцов в ступор: напряжение 3,3 В на AGP поддерживалось только на ранних вариантах этого стандарта, тогда как все "мамки" и видеокарты, начиная с AGP 4x, поддерживают только 1,5 В. Видимо, вы пропустили при упоминании напряжения 3,3 В слова "not supported" (или аналогичные по смыслу), поскольку подача такого напряжения на любую современную видеокарту - это абсолютно надежный способ ее угробить, причем с потерей гарантии.

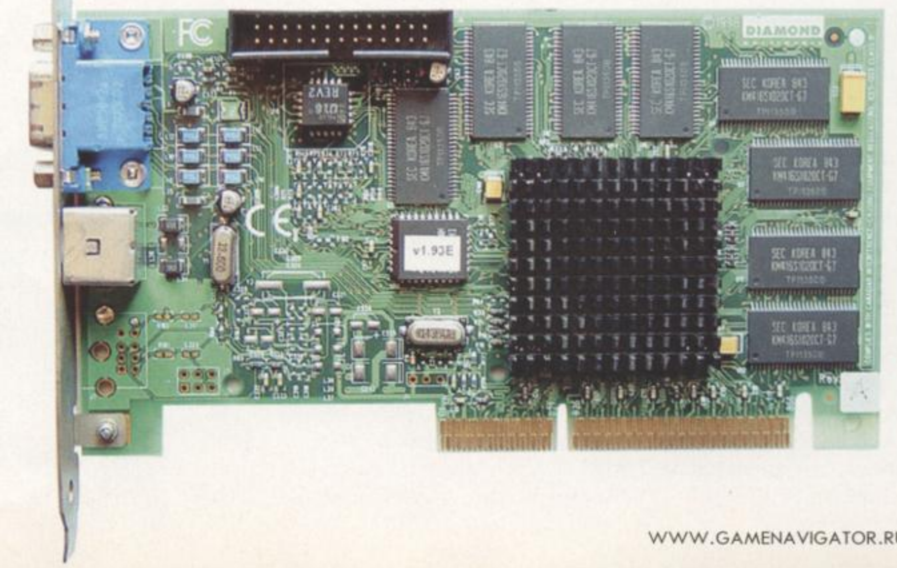
Соответственно по первому вопросу ответ может быть только один: это спасает вашу видеокарту от безвременной кончины вследствие передозировки электричества.

С материнской платой спешить я бы пока не советовал: сейчас за такие деньги взять "маму" с перспективами дальнейшего апгрейда просто невозможно (см. выше ответ Ice gnoll). Поэтому лучше пока подкопите средств (а там, глядишь, и цены маленько снизятся).

В очередной раз забарывал зло
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

Новая порция ваших заявок будет рассмотрена ровно через месяц, так что если есть вопросы или проблемы с железным другом, - милости просим на ***hardmail@gamenavigator.ru***

Riva TNT2 - одна из последних видеокарт под напряжение 3,3 В



Xenus. Точка кипения

Вызовите консоль и вводите коды (после патча, увы, консоль стала недоступна).

addarmor # - увеличение показателя брони (# - число от 1 до 99);
addhealth # - увеличение показателя здоровья (# - число от 1 до 99);
addammo # - увеличение боезапаса (# - число от 1 до 99).

Rising Kingdoms

Для ввода читов нажмите в ходе игры клавишу [Enter] и вводите в открывшемся окне код. Затем еще раз жмите [Enter].

makemefamous - получить семь единиц славы;
makemerich - получить 3000 золотых и 100 драгоценных камней;
fasterfaster - ускорение строительства и исследований;
octrta - все вышеописанное сразу.

Juiced

Выберите в меню раздел Cheat. В нем и вводите коды.

CARS - доступ ко всем автомобилям;
PINT - доступ ко всем автомобилям и трассам для аркадного режима;
RESP - повышение престижа;
CREW - пополнение команды;
CASH - пополнение счета;
WIN - отметить все гонки как выигранные;
ALL - все вышеописанное сразу.

Psychotoxic: Gateway to Hell

Читы вводятся во время игры, в консоли, вызываемой клавишей [`] (тильда). Вводить их следует по шаблону: "lua <КОД> ()". Для некоторых читов в скобках необходимо указывать число, для всех остальных - оставлять скобки пустыми.

PTFly - включить/выключить режима полета и прохождения сквозь стены. **Внимание!** В этом режиме нельзя подбирать предметы;
levelend - перейти на следующий уровень;
fm - показать цели миссии;
allammo - полный боезапас;
medave - дополнительные стволы плюс полный боезапас;
medoof - нож (оружие с уровня Dream);
heal - следующий пропущенный удар вылечит персонажа;
speed - изменение скорости (необходимо указать число);
PlayerInvisible - игрок становится невидим для ботов;
PlayerVisible - отключение предыдущего чита.

Grand Theft Auto: San Andreas

Внимание! Не все коды будут работать на пиратских версиях игры. Законопослушные же граждане могут вводить приведенные ниже читы непосредственно в ходе игры.

SPEEDFREAK - все машины оборудованы "нитро";
NIGHTPROWLER - на улице всегда полночь;
FLYINGFISH - лодки могут летать;
RIPAZHA - и машины тоже;
SPEEDITUP - увеличение скорости игры;
SLOWITDOWN - уменьшение скорости игры;
ONLYHOMIESALLOWED - на каждой улице появляются гангстеры;
ROCKETMAN - в ваши заботливые руки отдают джетпак;
AIYPWZQP - а также парашют;
BLUESUEDESHOES - кругом одни элвисы;
FULLCLIP - забудьте про перезарядку оружия;
GHOSTTOWN - город словно вымер;
GOODBYECRUELWORLD - самоубийство - не выход;
PLEASANTLYWARM - на улице хорошая погода;
SCOTTISHSUMMER - ветер, дождь, гроза;
EVERYONEISPOOR - на улицах только дешевые машины;
EVERYONEISRICH - на улицах только дорогие машины;
TOODAMNHOT - на улице слишком жарко;
PROFESSIONALSKIT - набор оружия, рекомендации лучших профессионалов;
BRINGITON - шесть звездочек в графе "разыскивается";
PROFESSIONALKILLER - оружейные скиллы на максимум;
WHEELSONLYPLEASE - машина с невидимым корпусом;
NATURALTALENT - водительские скиллы на максимум;
KVGYZQK - хочешь похудеть, спроси меня, как;
BUFFMEUP - любой культурист умрет от зависти;
WORSHIPME - вас будут уважать;
HELLOLADIES - и даже любить;
KANGAROO - в этом случае, от зависти умрет Майкл Джордан;
IAVENJQ - и его тезка Тайсон;
AJLOJYQY - на улицах идет война;
BGLUAWML - каждому пролетарию по гранатомету;
BAGUVIX - "я родился 400 лет назад в горах Шотландии...";
CPKTNWT - большой "Бум!" и даже "Ба-бах!".

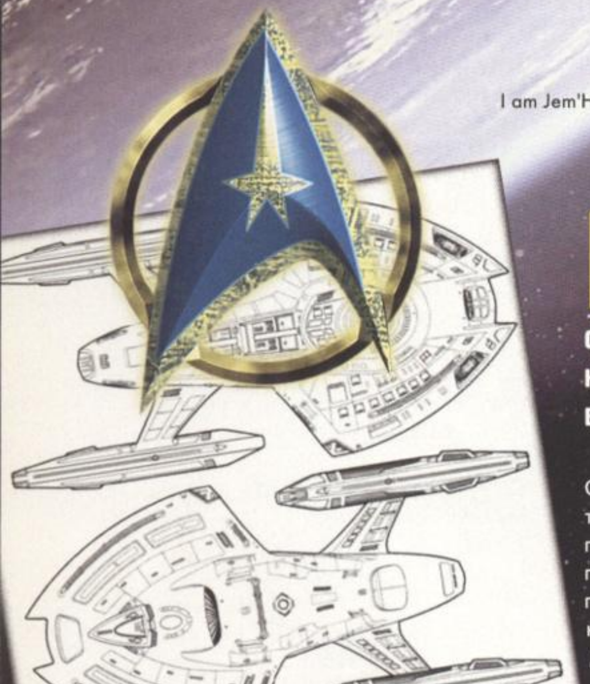
Также при помощи читов можно вызывать различные транспортные средства.

CQZIJMB - Bloodring Banger
RZHSUEW - Caddy;
EEGCYXT - Dozer;
OHDUDE - Hunter;
JUMPJET - Hydra;
AGBDLCID - Monster;
AKJJYGLC - Quad;
VPJTQWV - Racecar;
JQNTDMH - Rancher;
AIWPRTON - Rhino;
AQTBCODX - Romero;
KRIJEBR - Stretch;
URKQSRK - Stunt Plane;
AMOMHRER - Tanker Truck;
UBHYZHQ - Trashmaster;
KGGGDKP - Vortex Hovercraft.

Илья ПОЛЯКОВ

ШЕПОТ ЗВЕЗД

I am Jem'Hadar, and I am dead. As of this moment, we are all dead. We go into battle to reclaim our lives. This, we do gladly, for we are Jem'Hadar. Remember - victory is life. Victory is life.
Джем'Хадары, дети Доминиона



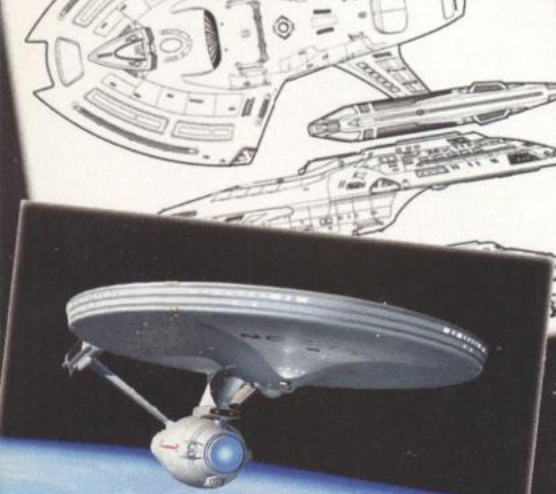
Нарезка из образов. В разуме спонтанной сверхновой возникают видения. Фазер, мазер, систер, бразер... Дурацкие блюдцеобразные корабли. Капитан Кирк, острые уши и фотонная торпеда. Две фотонные торпеды. Три фотонные торпеды. Вы что-то припоминаете, но это "что-то" выворачивается из пытливых пальцев влажным садовым шлангом, ускользает и прячется под шкаф. Star Trek? Что это?

Стоящая задача грозит расплющить твоего покорного в неаппетитную лепешку, мон-шер-читатель. Разложить почти сорок лет "Звездного пути" по полочкам и впихнуть это все в котомку нескольких страниц. Проблематично. Дышите глубже, вы взволнованы.

У каждой саги есть...

... начало. И обычно оно вовсе не эпическое. Не героическое. Самое что ни на есть обыкновенное.

19 августа 1921 года в небольшом и пыльном городишке Эль Пасо (El Paso), родился мальчик Джин Родденберри. Детство он проводит в Лос-Анджелесе, куда переезжает его семья. В городе Ангелов отец Джина становится полицейским и остается таковым на протяжении долгих двадцати лет. Родденберри-младший посещает среднюю школу имени Франклина, активно участвует в дебатах (это такое звездно-полосатое развлечение, называемое debate team) и играет на гитаре. В 30-х годах в Америке медным купоросом расцветает радио, почкуются и множатся различные книжонки и журнальчики полукриминального содержания (то самое pulp fiction). Джин же отдает предпочтения аудио-подвидам подобного жанра - слушает The Lone Ranger, The Shadow, The Green Hornet, I Love a Mystery (очевидно, весьма популярные тогда радио-шоу). Слушает и запоминает. И пробует творить.



По признанию самого Родденберри, значительное влияние на первые творческие попытки оказала преподаватель английского Вирджиния Черч. Так что треккеры всего мира частично обязаны своему счастью именно этой талантливой миссис.

В сентябре 1940 года Джин получает лицензию пилота - лишь через месяц после девятнадцатилетия. В июле 1941 Родденберри добровольно вступает в AAC (Army Air Corps). Вскоре после атаки на Перл-Харбор его призывают в армию. Джин учится на пилота бомбардировщика и 1942 году успешно становится таковым.

Молодой Джин Родденберри

Будущий мэтр научной фантастики совершил почти сотню боевых вылетов, удостоился нескольких наград, в их числе - Distinguished Flying Cross. Получил звание капитана и самолет с экипажем под свое начало. В 1947 году Родденберри едва не погибает: ведомое им крылатое корыто падает прямо посреди Сирийской пустыни. Джин понимает - карьеру пилота пора прекращать.

Попробовав себя в роли коммивояжера (и не придя от этого в восторг), он решает пойти на службу в департамент полиции Лос-Анджелеса. Решение Родденберри не было таким уж скоропалительным: в конце концов, его отец, младший брат Боб и множество фронтовых друзей связали свою судьбу с силами правопорядка.

Но с мечтой детства Джин расставаться не желает - он продолжает писать. Госпожа удача, впрочем, зазывно крутит задом, но отдаваться отказывается: с неизвестным автором не спешат сотрудничать кедровые шишки шоу-бизнеса. В 1954 случается прорыв: его непосредственный начальник капитан Стэнли Шелдон просит Джина стать консультантом в новом сериале Mr. District Attorney. Родденберри читает несколько сценариев и понимает, что может писать как минимум не хуже.

В 1956 году Джину предстоит нелегкий выбор: посвятить всего себя писательскому делу или продолжать разрываться между работой в полиции и печатной машинкой. В итоге он прощается с департаментом и полностью погружается в творчество. В следующие четыре года Родденберри становится известным freelance-автором, с ежегодным доходом в $100 тыс. Приближается время Star Trek...

В начале 60-х Джин посмотрел фильм Master of the World (мощная и несколько маразматическая голливудская интерпретация двух книг Жюля Верна). Мысль создать сериал о приключениях удивительного корабля и его команды появилась именно тогда, но окончательную форму приняла не сразу.

В 1963 году последовала пилотная серия (ее актерский состав несколько отличался от того, который играл в Star Trek: The Original Series). Увы, руководство студии назвало ее слишком заумной. Больших боссов устраивало качество, но не устраивала чрезмерная смысловая нагрузка.

Тем не менее, три года спустя их мнение изменилось радикально. 10 августа Родденберри пишет знаменитое "Космос... последний предел. Путешествия звездолета "Энтерпрайз", его миссия... исследовать странные новые миры... искать новые формы жизни и цивилизации... смело ступать туда, куда не ступала нога человека". ST взлетел на экраны телевизоров огнекрылым фениксом, продержался три сезона, породил миллионы треккеров по всему миру (наша бедная родина с некоторых пор не является исключением), благотворно повлиял на сам жанр научной фантастики...

24 октября 1991 года Джина Родденберри не стало. У сердечных приступов есть одна общая черта - они случаются внезапно. Тут можно было вылить целый ковш мудрых банальностей, но, пожалуй, не стоит. Зачем? Джин Родденберри - безусловный гений. Человек, коему впору встать на один постамент с Лемом, Саймаком, Шекли... Впрочем, время уже все расставило за нас.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Первоначально Star Trek планировали назвать Wagon Train to the Stars.

Снято десять полнометражных ST-фильмов. Второй фильм "Гнев Хана" считается едва ли не культовым. Помним "Месть - это блюдо, которое стоит подавать холодным - старая Клингонская поговорка" из "Убить Билла"? Как раз оттуда.

По "Звездному пути" написаны десятки книг. Большая часть из них базируется на TOS, но существует множество трудов и по другим сериалам. Это не считая тысяч фанфиков.

Принятые ST- аббревиатуры

TOS - оригинальные серии
TNG - следующее поколение
DS9 (DSN) - "Глубокий космос 9"
VOY - "Вояджер"
ENT - "Энтерпрайз"
Варп (Warp) - принятая в ЗП единица измерения скорости звездолетов, движущихся быстрее скорости света.

Хронология чудес

Star Trek: The Original Series

★Съемки	1966-1969
★Количество серий	79
★Время действия	2265-2269

Собственно, родоначальник. Папка, мамка и прочие предки в одном лице. Капитан Кирк с пролетарским пламенем в зрачках, ушастый Спок, доктор Маккой, обладатель своеобразного прононса Скотт Монтгомери и наш русский парень Пашка Чехов (Walter Koenig - все помним нехорошего Бестера из Babylon 5?). Стычки с Клингонами (тогда они были категорически плохими ребятами), проблемы с Ромуланами... Целое поколение звездно-полосатых детей, бегающих с пластмассовыми фазерами и сипящих в папину рацию "Beam me up, Scotty!"

По вселенной TOS снято шесть полнометражных фильмов.

Star Trek: The Next Generation

★Съемки	1987-1994
★Количество серий	178
★Время действия	2364-2370

С этим сериалом наш зритель немного знаком. Его крайне занимательно показывал высокоинтеллектуальный канал СТС, едва дожав до четвертого сезона. Голый, словно пятка новорожденного младенчика, череп капитана Пикарда, вовсе уж блюдцеобразный звездоплавательный агрегат и красочные Romulan Warbirds. Сценаристы потрудились над TNG на славу, представив зрителям целый выводок новых рас. Именно в "Следующем поколении" появились Кардасианцы, неоднозначные Q и (бравурная музыка) всеми любимые Борги. Их девиз "Resistance is futile" запомнился всем любителям оригинального.

По вселенной TNG снято четыре полнометражных фильма.

Star Trek: Deep Space Nine

★Съемки	1993-1999
★Количество серий	173
★Время действия	2369-2375

Пожалуй, самый нетипичный ST-сериал. DSN окунает зрителя в хаос грядущей войны с Доминионом (см. врезку). Не сразу, разумеется, нет. Первые два сезона посвящены работе отнятой у Кардасианцев станции - со всеми ее перипетиями, проблемами и заботами. А после... А после начинается конфликт, медленно нарастающий, лавиной сходящий на все живое. Федерация планет оказывается вовсе не непоколебимым колоссом, она терпит одно поражение за другим. Гибнут тысячи, миллионы. Конечно, в финале Доминион удается остановить, но сумма жизней на метафорическом чеке внушает ужас. Безусловно, Deep Space Nine - гордость "Звездного пути".

ДОМИНИОН

Союз рас, обретающийся в квадранте Гамма. Во главе Доминиона стоят Основатели - некогда миролюбивая раса, которой, впрочем, пришлось забросить былой пацифизм: соседи по призвездью оказались на редкость недружелюбными. Основатели - цивилизация с колоссальным научным потенциалом и способностью к мимикрии (их истинная форма - невзрачная желеобразная масса). Дабы обеспечить свою безопасность Основатели вывели расу Джем'Хадаров - искусных воинов, почитающих Основателей как богов. Над Джем'Хадарами поставлены Ворта - глашатаи воли Основателей, непосредственные начальники Джем'Хадаров. Преданность Ворт Основателям также всеобъемлюща и непоколебима. Вместе они образуют Доминион - силу, с которой мало кто способен тягаться.

Star Trek: Voyager

★Съемки	1995-2001
★Количество серий	169
★Время действия	2371-2377

Согласно статистике, история о похождениях USS Voyager была менее популярна, чем предыдущие ST-ответвления. Корабль Федерации Intrepid-класса подставился под удар "волны смещения" (сотворил подобное безобразие могущественный представитель расы Caretaker). После чего звездолет перенесся на 70 тысяч световых лет в малоизученный Delta Quadrant. На долю экипажа свалились запоминающиеся рандеву с неаппетитно выглядящими Боргами (пару раз даже пришлось быть взаимовыгодными), а также знакомство с Species 8472 (см. врезку). Последние со своими био-кораблями и невероятно развитой наукой несколько похожи на "наш-ответ-ихним-Ворлонам-из-Вавилона-5". После более чем полутора сотен серий команда USS Voyager благополучно вернулась домой. По пути еще раз навешав Боргам.

Star Trek: Enterprise

★Съемки	2001-2005
★Количество серий	88
★Время действия	2154-2158

С этим сериалом отечественному зрителю почти повезло. Он имел шанс увидеть три сезона из четырех. Последний сезон, как всегда, не купили, что лишний раз демонстрирует заботу телевидения о простых россиянах. Спасибо ему.

События в Star Trek: Enterprise разворачивались задолго до капитана Кирка. И до Федерации вообще. Первый земной корабль с Warp-5 двигателем, тайны галактики, никаких новомодных технологий. Первые шаги. Сам сериал развивался довольно бодро, знакомил зрителя с ранней Клингонской империей, Временной холодной войной (будем придерживаться стандартов ТВ-перевода) и (опять) вездесущими Боргами. Однако популярность ENT была мала, и четвертый сезон стал последним. Финальная серия Enterprise вызвала бурю возмущения. Поклонники "Звездного пути" справедливо негодовали (и негодуют), было собрано три миллиона вражеских рублей ради продолжения съемок....Покуда зря.

Впрочем, слухи о пятом сезоне упорно не желают умирать.

Объяснительная записка

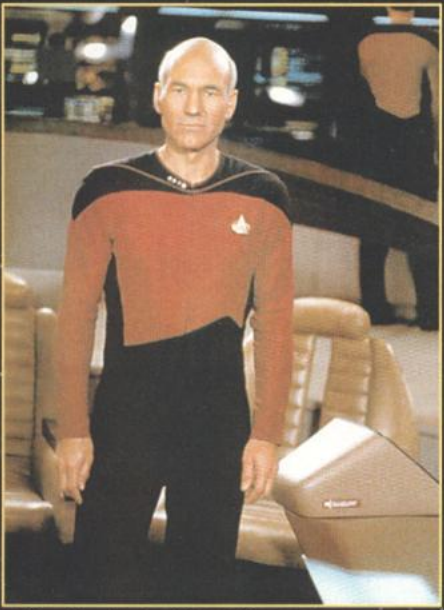
Кратко описать основные слагаемые "Звездного пути" довольно затруднительно. Но мы попробуем.

Место действия поделено на четыре квадранта. Перечислим наиболее значимых квартирантов.

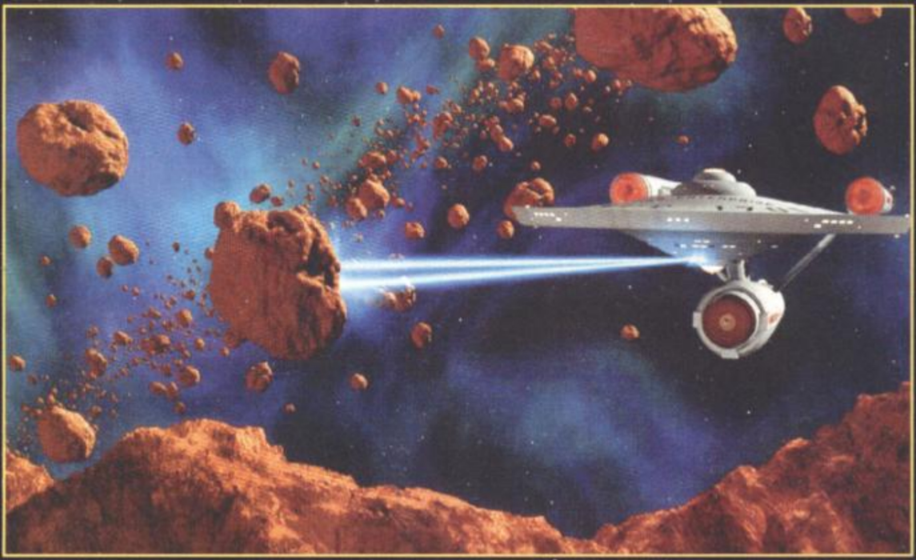
Альфа Квадрант - родной дом Федерации, Ференги (раса убер-торговцев) и Кардасиан. Бета Квадрант - коммуналка, населенная Ромуланами и Клингонами. Гамма Квадрант контролируют Доминион и сочувствующие. Дельта Квадрант покрыт завесой тайны и прочими бла-бла. Основной силой там считаются Борги, но обитают и другие, более чем любопытные цивилизации.

Официально первый контакт человечества с внеземной цивилизацией произошел 5 апреля 2063 года, когда вулканский разведывательный корабль T'Plana-Hath заметил неизвестный звездолет, преодолевший скорость света. Кораблем управлял Зефрам Кокрейн - пьяница, циник и гений. В то время Земля приходила в себя после Третьей мировой, на беду оказавшейся термоядерной. Горькая смесь Fallout и Mad Max больно ударила в печень человечества, и оно остро возжелало перемен. На наше счастье вулканцы оказались мирной расой, и homo sapience, мгновенно осознав необходимость изменения жизненного уклада, взялись за дело. Менее чем за сто лет общество

Джеймс Т. Кирк (ST: TOS)



Жан-Люк Пикард (ST: TNG)



преобразилось духовно и технически, не только узрев, наконец, марево светлого будущего, но крепко усевшись этому будущему на загривок.

Star Trek принято ругать за некоторую наивность и детский оптимизм. Возможно. Да, забавно смотреть на яркие лампочки, берущуюся из ничего еду и полное отсутствие денег (коммунизм?). "Звездному пути" далеко до обезоруживающей прямоты Babylon 5, почтенного пафоса Star Wars и нарочитого безумия LEXX. Далеко. Но делает ли это его хуже? Нисколько.

"Звездный путь" берет иным. Проработанным до последней закорючки миром, продуманными научно-фантастическими законами. Миром, в котором практически не используются корабли меньше трехэтажного дома. Миром, в котором война - это героическая дуэль странствующих среди звезд левиафанов, неспешная и красочная.

Повторюсь, мир ST в чем-то наивный, да. Но необыкновенно захватывающий, стоит им лишь немного увлечься. И тогда случается чудо. ST обнимает за плечи, неспешно шепчет на ухо Великие Секреты, делится заговорами и интригами. Ловишь себя на мысли, что не видишь в клингонах забавно загримированных артистов с дутыми лбами, а вулканцы не похожи на индейцев с эльфийскими ушами. Нет, нет, иллюзия больше не похожа на мыльный пузырь, она - кокон созревших идей, увлекательных, как хорошая SF-книга. В этом суть и душа "Звездного пути" - явления неоднозначного, но неизъяснимо привлекательного. Сидишь в мягком кресле, вокруг сочувственно грустят окружающие. Друзья, любимые, папы и мамы. Они беспокоятся. Они звонят с жалобами соседям. Они не без оснований полагают, что ты рехнулся. А ты... Ты вертишься на одном месте. Вопишь "Launch quantum Torpedoes!". Знаешь, кто кого победит: отливающий зеленью бутылочного тархуна крейсер расы Брин или клингонский Bird of Prey. Это почти ответ на главный вопрос детсада "кто сильнее - кит или слон?". Ты счастлив. Ты счастлив, ибо ковыляешь по Звездному пути. Без костылей, без резиновых кед, без летних сандалий.

Так оно есть, и так оно будет впредь.

В главных ролях

Для начала небольшой дисклеймер. Описывать все ST-нацменьшинства - задача наиинтереснейшая, но пожирающая уйму журнального места. Посему относительно подробно опишу только три самые популярные силы, а про прочих либо не скажу вовсе, либо... либо см. врезку. Смотрите, смотрите или вам жалко времени?

Объединенная Федерация планет

Объединенная Федерация планет. Основана в 2161 году. В составе ОФП находятся Земля, Вулкан, Андория и свыше 150 других миров. Федерация простирается на 8 тысяч световых лет, занимает несколько дюжин секторов. Штаб-квартира располагается в некогда занюханом, а ныне отожравшемся мегаполисе Сан-Франциско. В Федерации преобладает демократический/представительский тип правления. Оплот светлых идей и прочей бредятины граничит с Ромуланской Звездной империей и Империей Клингонов. Розовые слюни стоит, однако, подобрать: чрезмерно шустрое развитие ОФП не раз ставило ее на порог полномасштабных боевых действий, а иногда этот порог приходилось перешагивать.

БОРГИ

Пугающе технически развитая цивилизация-саранча из квадранта Дельта. Состоит из кибернетических существ, образующих Коллектив. У стандартного борга нет индивидуальности. Порядок в Хаос привносит Королева - гуманоидное создание с куда как более сложной внутренней организацией, нежели обычный дрон. У боргов чудовищно мощные корабли с уникальными щитами и оружием. Борги способны ассимилировать целые расы, обращая их в себе подобных "робокопов". Федерации крепко досталось от этих веселых парней: в битве с единственным кораблем-кубом (памятное сражение у Вольфа 359) погибло более 11 тысяч человек и было потеряно 39 кораблей.

Клингоны времен капитана Кирка

Совет Федерации представляет собой законодательную и судебную ветви власти. Все послы равны в правах, хотя некоторые офицеры и члены комитета имеют особое преимущество в чрезвычайных ситуациях. Как это все работает - представить сложно. Особенно в наше неуемное время.

Звездный флот, военное и исследовательское подразделение ОФП, - организация с милитаристическим уклоном, хотя по своей структуре не является абсолютно военной. Звездопроходцы Флота открыли множество неизведанных миров, многие из них влились в тесные ряды Федерации, принесли спокойствие и божью благодать в большую часть галактики. Во всяком случае, пропаганда поет именно такие песни.

Большинство союзников Федерации являются ее членами, хотя некоторые соблюдают нейтралитет и вступать не торопятся. Что и неудивительно: имея под боком Клингонов или Ромулан, не особо демократизируешься.

Долгое время гордостью и силой Федерации были корабли Galaxy-класса (поначалу плешивый Жан-Люк летал именно на таком пепелаце). Но потом в связи с новыми угрозами Звездный Флот, кхм, "изыскнул" путь для создания более мощных кораблей. В результате появился звездолет Sovereign-класса - впечатляющий драндулет, главный герой всех последних Trek-игр и фильмов, оснащенный высокотехнологичным оборудованием и оружием, в том числе квантовыми торпедами (похожи на фотонные, только мощнее, синие и смешно жужжат). В дополненный технопарк попал агрегат класса Akira (средний, маневренный, отлично вооруженный корабль), а также суда класса Infrepid и Defiant - отличившиеся в ST: VOY и ST: DS9 соответственно.

SPECIES 8472

Про эту расу известно меньше прочих. Вид 8472 обитает в Струйном пространстве, достиг невероятных высот в биотехнологиях и изначально до обитателей нашей галактики им не было никакого дела. Однако после вторжения боргов (закончившегося для железных дровосеков катастрофой) Вид 8472 справедливо решил, что ему угрожает опасность. Спасибо USS Voyager, сумевшему убедить их в обратном, предотвратив возможный конфликт между Species 8472 и аборигенами квадрантов.

Ромуланская Звездная империя

Далекие потомки вулканцев, исповедующие совершенно иной взгляд на окружающих. РЗИ простирается между Клингонской империей и Объединенной Федерацией планет. Простирается она неудобно и тесно - соседи обязывают.

Структура правительства Ромулан своеобразна. Три ветви власти: Преториат, Сенат и Тал'Шиар. Каждая из них выполняет строго специализированную функцию.

Наследуемый Преториат - судебное подразделение империи. Приводит в исполнение законы, контролирует флот. В то время как служба в Преториате бессрочна, его члены могут лишиться своих постов за служебное несоответствие, несогласие с действиями империи и за различные проступки.

За Сенатом закреплено право издавать законы империи и следить за тем, как ее граждане платят налоги. Кабинет также наследуем.

Тал'Шиар, возможно, лучшая спецслужба в галактике. Преданность империи фанатична и абсолютна, агенты Тал'Шиара имеют в своем арсенале универсальные средства добычи необходимой информации. Утюг и клещи в комплект входят. Ушастое ЦРУ изначально неподконтрольно прочим ветвям власти и вольно использовать любые методы для выполнения поставленной цели. Граждане империи не смеют перечить ему. Те, кто смеет, немедленно начинают чувствовать себя значительно хуже, чем раньше.

Ромулане долго и упорно делили шишку с землянами, причем делили они ее задолго до возникновения самой Федерации. В конце 2150 года случилась печально известная Ромулано-Земная война, закончившаяся унизительным поражением империи в битве у Черона (Battle of Cheron). Разгром ромулан привел к созданию Нейтральной Зоны, разделив Империю и Федерацию на долгие и очень враждебные годы.

Ромулане и Клингоны дважды воевали, и лобастые красавцы победили в первой. Вторая война закончилась победой Звездной империи. Затем РЗИ отгородилась от всего прочего галактического сообщества на 70 лет, пытаясь восстановить силы, подорванные двумя длительными военными кампаниями. Ныне между двумя народами установилось вооруженное до зубов перемирие.

О флоте Ромулан мало что достоверно известно. Его гордость составляют гигантские D'deridex-класса War Birds с самым разрушительным имперским оружием на борту. Звездолеты Ромулан оснащены генераторами невидимости, делающими суда не только смертоносными, но и незаметными. Угроза Доминиона вынудила Ромулан разработать более быстрые и не такие громоздкие корабли, обеспечив рождение Valdor-класса.

Клингонская империя

На плоской и сухой, как старая картонка, поверхности с непомерной силой притяжения и суровым климатом могла появиться только такая раса. Раса, исповедующая гипертрофированные (и несколько контуженные) законы Силы и Чести. Основал подобный оплот вселенского благодушия Кахлесс - величайший воин и политик. Не ведая жалости, душка объединил свой народ в монолитный кулак. Клингоны, испокон веку разрешавшие большинство проблем в бою,

Основатели, гуманоидная форма

Бой при Вольф 359

Ромулане

Живой корабль Species 8472

разбираются со своими врагами вполне однотипно - повиновение или кишки на выпуск. Федерация и клингоны враждовали долго и отчаянно - сыны К'воноса (Qo'noS - домашний мир клингонов) не желали подписывать никакие мирные соглашения. Лишь много позже, спустя долгие годы взаимного кровопускания, Федерация и Клингоны установили общую границу.

Основа империи - Высший Совет, правящий политикой кнута и кнута с шипами. Совет управляет всеми подразделениями правительства, включая военных и Имперскую разведку. Члены Совета подчиняются императору (в отсутствие императора его обязанности принимает на себя канцлер). Их выбирают из представителей самых видных и заслуженных семей на пожизненный срок.

Имперская разведка занимается сбором информации, проверяя лояльность и преданность граждан. Если несознательный гражданин сколько-нибудь вредит или оскорбляет империю, ему делается выговор. Если он не перестает вести себя неподобающе, этого несознательного гражданина ждет вовсе не угол, а костлявая с косой (нужно упомянуть, что в последнее время империя несколько смягчила законы. Но лишь "несколько").

Сан-Франциско после атаки Бринов, союзников Доминиона

Военный флот - краса и гордость любого клингона. Основной рабочей лошадкой империи являются корабли Bird of Prey (B'rel-тип - самая популярная разновидность) и крейсеры Vor'cha-класса, хотя истинный сапфир в короне флота - смертоносные (и очень, очень зеленые) Negh'Var. Впервые красавицы проявили себя во времена войн с Доминионом. Они несут самые мощные disruptor'ы, самую крепкую броню и силовые щиты.

Виртуальные просторы

Виртуальному миру от вселенной Джина Родденберри отломился преизрядный ломоть. Особенно, если вспомнить, что первой игрой по "Звездному пути" была Star Trek: Strategic Operations Simulator аж 1983 года выпуска.

Впрочем, цистерну меда сумел осквернить пролетающий мимо буревестник. Большинство игр (мы говорим про компьютерных отроков) были как минимум среднего уровня. А то и хуже. Гораздо хуже.

Так что коротко упомянем про заслуженных ветеранов и запомнившихся новичков.

ST: First Contact

★Жанр — Adventure
★Дата выхода — 1988

К одноименному фильму продукт, разумеется, никакого отношения не имел (ибо одноименного фильма тогда даже в проекте не было), а был весьма удачным квестом. Обнаружено присутствие неизвестной цивилизации, и нам, представителям Федерации, велено осуществить Первый Контакт. Тут же обнаруживаются отрицательно настроенные Клингоны, бегающие неподалеку, и задача усложняется в разы. ST: FC был весьма удачным проектом, с отличной задумкой и достойной реализацией.

ST: TNG: The Transinium Challenge

★Жанр — Advenure
★Дата выхода — 1989

Первая игра по TNG. И опять квест. На этот раз в протагонисты игроку достается commander William T. Riker (номер Первый, он же - второе после капитана лицо на звездолете). Космическая станция подверглась атаке неведомой инопланетной расы. И только Федерация может бла-бла...

Говоря по чести, вполне удачный квест.

ST V: The Final Frontier

★Жанр — Action/Adventure
★Дата выхода — 1990

Уже тогда бодрые боссы любили деньги. И выход игры вслед успешному фильму только приветствовался. Фильм Final Frontier был действительно неплох, но и игра не отстала. Фактически FF являлся нарезкой из аркадных и приклю-

Q

Разновидность существ с богоподобными способностями. Заносчивы, самовлюблены и обожают использовать младшие расы в качестве полигона для проявления собственного неуемного чувства юмора. К примеру, в ST: Borg весь сюжет завязан вокруг такого вот весельчака и его темпоральных чудачеств.

ST V: The Final Frontier

ST V: The Final Frontier

ST: DSN: Dominion Wars

ченческих вставок, разбавленных весьма и весьма впечатляющей графикой. Ваш покорный ее так и не прошел…

ST: Borg

★Жанр — Interactive movie
★Дата выхода — 1996

Вымерший ныне жанр. ST: Borg была встречена отнюдь не букетами роз и залпами салюта. Нет, в асфальт болезную не закатали, но и на пьедестал не вознесли. Сюжет интриговал: к кадету Фурлонгу явился Q (я надеюсь, вы уже посмотрели врезку?) и предложил переместиться на десять лет назад, дабы спасти родного папку - его тогда дезавуировали искомые борги. В итоге нам на шею садится не только папуля, но и весь экипаж чертового корыта. Любая наша оплошность может привести к полному нокауту. Игралось все это очень бодро.

Серия Starfleet Command

★Жанр — Simulation/Strategy
★Дата выхода — 1999, 2000, 2002

Крайне неоднозначные проекты. Вся трилогия SC (плюс add-on) обладала впечатляющим внутренним миром, оригинальностью и воплощала в жизнь один из основных принципов "Пути": дуэли колоссальных звездолетов. Вот только пробиться к сияющей вершине мог человек ну очень упорный. Для этого ему приходилось миновать уступы невероятной в своей серости графики, кислого туториала и пальцедробительного управления. Тем не менее, преодолев все это, игрок получал свой приз. Серия Starfleet Command была дамой с характером.

Серия ST: Armada

★Жанр — RTS
★Даты выхода — 2000, 2001

Довольно занятная стратегия в реальном времени. Позволяла ознакомиться с парком кораблей Федерации, Клингонов, Ромулан и прочая. Впрочем, шедевром нельзя назвать ни первую, ни вторую части. Недоступный в силу законов физики танк-раш заменялся на Sovereign-раш, Negh'var-раш, Tactical Cube-раш… Увы.

ST: New Worlds

★Жанр — RTS
★Дата выхода — 2000

Необычный ЗП. Все действо происходит в планетарной системе Tabula Rasa (*lat. - чистая доска, чистый лист*), появившейся в результате не слишком успешного эксперимента Ромулан. Три стороны - Федерация, Клингоны и опять же Ромулане - немедля испытали острое чувство любопытства. И полезли головой в улей.

Необычность New Worlds заключается в реализации. Никакого космоса - вся война происходит на земле, так что девелоперам пришлось выдумывать внешний вид техники с нуля. Получилось недурно. Спецэффектов не жалели, полигонов хватило на всех.

ST: First Contact

ST: DSN: Dominion Wars

ST: Armada

ST: Armada

Серия ST: Voyager - Elite Force, ST - Elite Force II
★Жанр FPS
★Дата выхода 2000, 2003

Гордость ЗП, отрада шутер-жанра. Безусловные шедевры. О, кого мы только не отстреливали в EF I-II! Боргов, ромулан, клингонов, Species 8472, хирогенов... Энсин Монро сотоварищи пропарывали врагов, как паровой локомотив рисовую бумагу. Движок от QIII и ST-вселенная в роли доброго дядюшки. Наш выбор.

ST: DSN: Dominion Wars
★Жанр Tactical RTS
★Дата выхода 2001

На DW роняли шишки. И роняли справедливо. За баги, за огрехи движка, за тормоза, за фиксированное разрешение, за короткую кампанию.

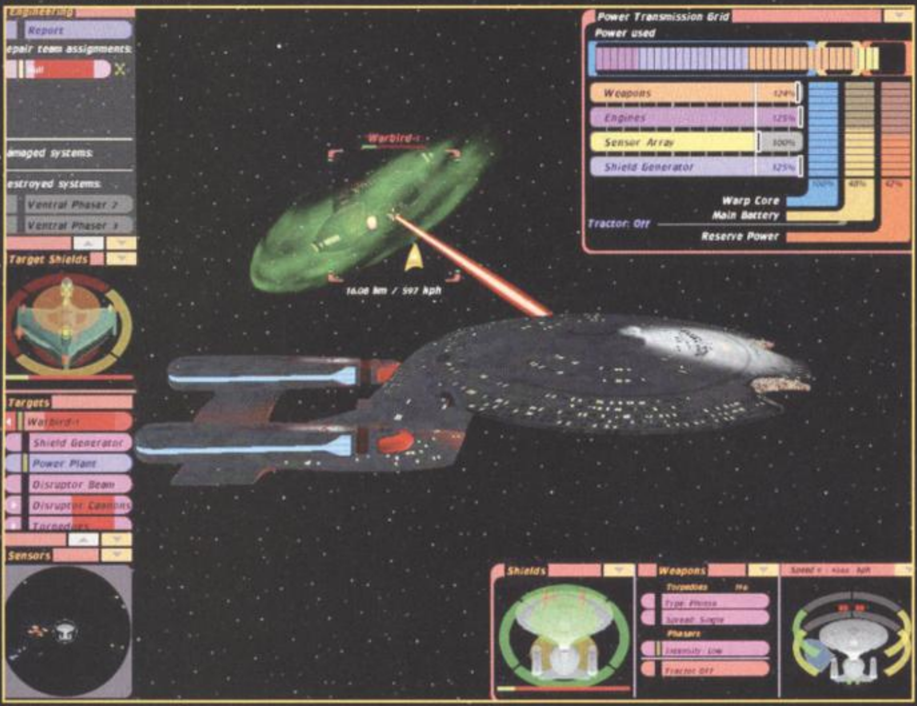
Но назвать ее халтурой было никак нельзя. DW давала возможность опробовать на собственной шкуре войну с Доминионом и даже лично вести в бой флот Джем'Хадарров, дабы забить в крышку Федерации большой стальной гвоздь. Подборка кораблей, экипажа, наем капитанов. Бои не сотен, но в лучшем случае десятка кораблей. Бои вдумчивые и тяжелые. Достойная вещь.

ST: Bridge Commander
★Жанр Simulation
★Дата выхода 2002

Великолепный симулятор звездолета. Сидючи в капитанском кресле, отдавать приказы тактику и штурману, выбирать маневры и тип атаки, пересекать галактику вдоль и поперек, перебирать звенья цепи событий, приведших к гибели целой планетарной системы, и воевать, воевать, воевать...

ВС критиковали за линейность и чрезмерную простоту, но смею уверить тебя, читатель, все это очень быстро отходило на второй, третий и даже четвертый план, спотыкалось и падало в вонючую яму. ST: Bridge Commander был своего рода откровением и предоставлял возможность действительно ощутить себя в ответе за колоссальный корабль, вооруженный по последнему и весьма грубому слову Звездного флота.

ST: Bridge Commander



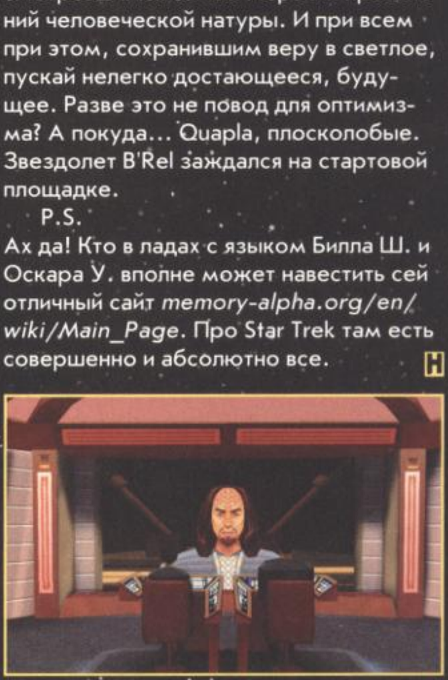
Финалия, гаспада!

Пора, пора. Конечно, не рассказано про великое множество вещей: про войны Доминиона, про Орден Обсидиана, про битву за Землю, про разрыв союза Клингонов с Федерацией, едва не ставший концом обоих сторон, про падение Кардассии, про Конфедерацию Бринов, про Правила Приобретения, про отличную линейку игр Starfleet Academy...

Про очень многое. Довольно. Мифология Star Trek не уступает преданиям древних эллинов и россказням профессора Толкиена. Вечная система, мир, которому не грозит забвение. Наследие Джина Родденберри чересчур оптимистично, чересчур светло и радостно, дабы сгинуть в одной яркой ослепительной вспышке. Мир, придуманный боевым летчиком и полицейским, насмотревшимся самых мерзких проявлений человеческой натуры. И при всем при этом, сохранившим веру в светлое, пускай нелегко достающееся, будущее. Разве это не повод для оптимизма? А покуда... Quapla, плосколобые. Звездолет B'Rel заждался на стартовой площадке.

P.S.

Ах да! Кто в ладах с языком Билла Ш. и Оскара У. вполне может навестить сей отличный сайт *memory-alpha.org/en/wiki/Main_Page*. Про Star Trek там есть совершенно и абсолютно все.



Михаил "M19*Miker" МИРЧУК

НОВОСТИ ЦИФРОВОГО СПОРТА

Запоздалая весна

В конце мая в столичном клубе Flashback-2 прошел финал очередного турнира от ASUS - Spring 2005. Отборочные проводились не только в России, но и в Белоруссии и Украине. Соревнования проходили по четырем дисциплинам: дуэльные Starcraft: BW и Warcraft: TFT, а также Quake 3 (4 на 4) и Counter-Strike (5 на 5). Общий призовой фонд составил 220 тыс. рублей.

В номинации Warcraft 3: TFT приняло участие 32 киберспортсмена.

"Надо было лошадью ходить!"

Места распределились следующим образом (денежные призы - в рублях):

1 место - **SK.apm70** - 10 тыс. + видеокарта ASUS

2 место - **es4x.Flash** - 7.5 тыс.

3 место - **Orangeman** - 5 тыс.

4 место - **M19-Miker** - 3.5 тыс.

5-6 место - **es4x.Abver / es4x.Armor** - по 2 тыс.

Впервые за всю историю турниров от ASUS в числе дисциплин оказался Starcraft. По итогам отборочных игр на финал приехали 16 профессионалов, которые и разыграли призовой фонд в 20 тыс. рублей.

Итоговое распределение мест:

1 место - **SW)yAn[S2]** - 6 тыс. + видеокарта ASUS

2 место - **Zebra*Bruce** - 5 тыс.

3 место - **MiG.Scout** - 3.5 тыс.

4 место - **PGC.Androide.3D** - 2.5 тыс.

5-6 место - **[Skyline]White.Ra (ЛКИ) & NonStop.EX[S2]** - по 1.5 тыс.

В финал по Quake III (4 на 4) вышло 10 российских команд и по одной команде из Белоруссии и Украины. Призовой фонд был не таким солидным, как в других номинациях, - 20 тыс. рублей.

1 место - **ForZe aka Dream-Team** 6 тыс.

2 место - **profittah** - 5 тыс.

3 место - **Rush3D.ru** - 3.5 тыс.

4 место - **LancerTeam** - 2.5 тыс.

5-6 место - **tr / DarkSide team** - по 1.5 тыс.

По Counter-Strike в финал вышли 32 команды. После группового этапа определилось 16 команд, которые, без тени сомнения, можно назвать цветом российского, украинского и белорусского Counter-Strike`а.

Результаты турнира:

1 место - **Mighty44** - 60 тыс.

2 место - **x4team** - 40 тыс.

3 место - **Tarantul** - 25 тыс.

4 место - **pro100*frag** - 15 тыс.

5-6 место - **playground.forZe** и **Katana** по 5 тыс.

7-8 место - **A-Line** и **Virtus.pro**

Записи финальных игр сможете найти на диске. К наиболее интересным из них Zebra*Bruce и M19*Miker подготовили видео с аудиокомментариями.

Странные отборочные

11-12 июня в Москве прошли отборочные игры на Electronic Sports World Cup, сокращенно - ESWC. Для участия необходимо было заполнить регистрационную анкету и заплатить турнирный взнос. Любопытен тот факт, что организаторы ввели разделение игроков по половому признаку в номинации Counter-Strike: мужские и женские команды соревновались раздельно.

Победители кроме неплохих призов (фотоаппаратов, клавиатур и мышей) получили возможность поучаствовать в финале во Франции. Было выделено четыре квоты: две на Warcraft и по одной на мужской и женский Counter-Strike.

На мужской Counter-Strike зарегистрировалось 40 команд, в том числе фавориты: Virtus.pro, x4-Team, Mighty44, Rush3D и forZe. "Виртуса" выиграли в прошлом году отборочные по России и заняли третье место в финале во Франции. И в этот раз они дошли до финала,

G)SweN - обнажает оружие перед битвой с Дедманом: достает из алюминиевого чехла fUnk 1030 - модный коврик за 1200 рублей. Не помогло...

где с трудом обыграли forZe. Но потом "Форзы" обыгрывают Rush3D в финале лузеров, и далее, в суперфинале, выигрывают первую игру у Virtus.pro 16:10, а решающую - со счетом 16:3.

1 место - **playground.forZe**
2 место - **Virtus.pro**
3 место - **RuSh3D**

Женских команд на турнир приехало всего четыре: все-таки девчонки не очень любят стрелялки *(жаль, по Sims нет турниров - прим. авт.)*. Из-за столь малого количества участников было принято решение изменить систему проведения со стандартного Double Elimination на более совершенную - круговую.

Playground.megapolis - новая женская команда, которую спонсирует московский метрополитен. В ней играют девушки из бывшего сквада Female.Flashback. Они без труда расправились с тремя другими женскими сквадами и получили путевку во Францию. Надо отметить, что для команды это будет первое испытание в Европе: раньше они соревновались исключительно в России.

Главная сенсация ESWC в России поджидала в дисциплине Warcraft 3. На турнир зарегистрировалось чуть больше трех десятков геймеров, а пришло всего 15 человек. Низкая посещаемость была обусловлена, в первую очередь, уверенностью многих, что призовые места займут Deadman и Caravaggio. Смысла игрокам среднего уровня приезжать на турнир, казалось, нет. Кроме того, на соревнования, из-за проблем с билетами, не смогли приехать игроки из северной столицы.

Всех удивил G)SweN - молодой московский эльфийский игрок, который смог в финале лузеров одолеть Caravaggio. Поражение Кары предсказывали лишь те, кто мало знаком с расстановкой сил в российском Warcraft, и, пожалуй, сам SweN. По записи этой игры можно сказать, что в тот день Караваджио был явно не в духе: он допустил несколько ошибок, блефовал, рассчитывая на то, что Свен - не противник.

В суперфинале SweN проиграл Deadman'у, который поставил не свою расу - Эльфов, а Random. Ему выпал Альянс, но он без особых проблем разобрался с новичком.

1 место - **SK.apm70**
2 место - **G)SweN**
3 место - **fnaticCaravaggio**

На диске вы сможете найти полтора десятка игр по Warcraft с этого турнира.

Официальные правила на World Cyber Games

На сайте wcg.ru были опубликованы долгожданные правила по WCG. По ним будет проходить не только финальная часть соревнований в Москве и Сингапуре, но и отборочные по всем регионам России.

Мы приведем наиболее значимые выдержки из правил.

Counter-Strike: Source

Количество раундов - 30. Время - 2 минуты.

Карты: de_dust2, de_cbble, de_train.

Разрешены "подсадки". Запрещено использование баговой flash-гранаты.

Starcraft: Brood War

Карты: WCG Gaia, WCG Estrellf, WCG Paranoid Android, WCG Azalea.

Warcraft: The Frozen Throne

Карты: Lost Temple (Reign of Chaos), Turtle Rock, Echo Isle, Twisted Meadows.

FIFA 2005

Запрещается использование клавиши Off-The-Ball.

NFS: Underground 2

Встреча состоит из трех заездов по пять кругов.

Карты: Observatory, Dockside, Phoenix Steel, Smoke Stack, Grandview Station.

Запрещено использование уникальных апгрейдов и save-файлов.

Разрешено: уникальные части корпуса, режим Dyno Mode для настройки автомобиля в течение 10 минут.

Warhammer 40 000: Dawn of War

Карты: Saint's Square, Valley of Khorne, Meeting of Minds, Tainted Pair.

Запрещено использование Listening Post Bug и так называемые F2/F7 StanceBug.

Первый женский турнир по Warcraft

Известно, что девушки гораздо меньше парней увлекаются компьютерными играми, а киберспортом - тем более, поэтому достойной конкуренции мужской части играющего населения они составить, увы, пока не могут. Но девушки-геймерши есть, они играют, тренируются, и, естественно, возникает закономерный вопрос: кто же из них - лучшая? С одной стороны, ответить на него не сложно, если организовать турнир, исключив участие в нем сильного пола. Тут то и возникает проблема: соревнования легче всего провести online, так как сложно собрать в столице геймерш с разных концов нашей немаленькой страны. Однако, как же проследить за тем, что за личиной симпатичной девушки, которую посетители могут лицезреть на сайте *progamer.ru*, не прячется хитрый (но странный) парень, денно и нощно тренирующийся в любимую игру? Администрация сайта ответственно подошла к проверке всей регистрационной информации: каждой претендентке звонили, общались на тему Warcraft, задавали вопросы, пытаясь определить, действительно ли она - игрок. В результате, около половины "претенденток" было забраковано, а к турниру было допущено полтора десятка самых что ни на есть настоящих девушек.

Одна из участниц турнира - Екатерина Дмитриева. Обитает в г. Уфа, учится в БГУ на пятом курсе, играет на европейском сервере под ником Kristina_sv

В результате ожесточенных сражений, победительницей стала gmc.Varna, второе место заняла Mur)ka. Девушки получили призы от магазина *clife.ru.*

nefanda

И ХЛЕБ, И ЗРЕЛИЩЕ

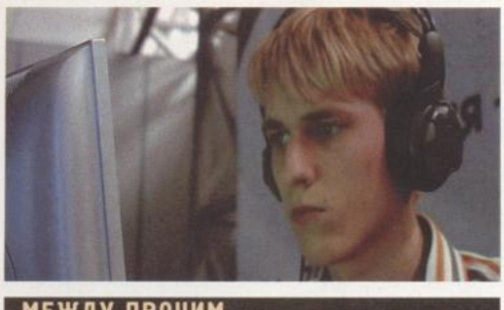
Мы здесь не для того, чтобы заниматься балетом, будет война.
Костя Дзю (экс-чемпион мира по боксу)

28 мая в Санкт-Петербурге состоялось знаменательное для российского киберспорта событие. В конгресс-холле крупнейшего выставочного комплекса "Ленэкспо" прошел шоу-матч - довольно редкий формат мероприятия по компьютерному спорту в России и очень популярный в Корее. Событие оказалось оригинальным не только тем, что за организацию взялись два киберспортсмена. Ребята постарались провести мероприятие на высоком уровне: с достойными призами, в удобном и просторном помещении, с большим количеством зрителей. Можно с уверенностью сказать, что им все удалось!

Посетив шоу, заплатив за вход деньги, мы волей - неволей каждый раз подводим итог, зря ли были потрачены “нажитые непосильным трудом” средства. Вероятно, каждый гость шоу-матча задался таким вопросом. И, хотя цена на билет была до неприличия мала, многие, наверное, поставили на чаши весов семь часов отменного игрового экшна и пару бутылочек хорошего пива. Хочется надеяться, что, несмотря на всеобъемлющую любовь российской молодежи к янтарному напитку, чаша на этот раз неизменно перевешивала в пользу чемпионата. Тем более что турнирных чаш было две: великолепные кубки высотой 50 см и весом 2 кг. Один предназначался победителю Starcraft BW, другой - для триумфатора в Warcraft III TFT.

RO перед игрой. Странно, этому парню пророчили третье место, а он... выстрелил!

Miker играет. На лице сосредоточенность и мысль. Еще бы: за 15 минут можно выиграть еще $250, а можно и проиграть



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

На компьютере каждого игрока работала программа захвата изображения. В результате получилось порядка 80 гигов игрового видео. Мы выбрали пару наиболее интересных игр, записали к ним пояснительные аудиокомментарии и выложили их на диск.

Но главным стимулом для участников стали не величавые канфары, а внушительные денежные призы, предоставленные генеральным спонсором турнира, не уступающие наградам таких крупных турниров, как Asus или WCG. Было видно, что участники полны азарта, выкладываются полностью, заражая игровым задором и зрителей. Неизвестно, насколько тяжелой показалась бы всем атмосфера в зале, как вымотал бы народ семичасовой накал страстей, если бы не комментарии игр. Что называется, в прямом эфире, те же игроки, отдыхающие от только что проведенных ими матчей, “глумились” над игрой своих оппонентов. Хорошо еще, что от внешнего звукового мира участников надежно защищали наушники, а то бы они вместе со всеми зрителями хохотали бы над шутками комментаторов.

И несмотря на то, что публика иногда четко разделялась на два лагеря, гейм-комьюнити оказалось очень дружелюбным, - не было и намека на фанатские разборки. Не доказательство ли это тому, что, вопреки бытующему мнению, компьютерные игры снижают, а не повышают уровень агрессивности у молодежи?

Итак, еще раз с начала.

Дано: впервые в России шоу-матч по компьютерному спорту такого масштаба.

Доказать: мы можем собирать зрителей, не хуже корейцев - киберспорт в России интересен многим. Он стоит того, чтобы стимулировать его развитие, привлекая спонсоров, устраивая подобные матчи, повышая интерес общества к этому молодому виду спорта.

Доказательство: возьмем за основу огромное желание геймерского сообщества посещать развлекательные киберспортивные мероприятия. Дух болельщика сидит в каждом почитателе спорта, но геймерам возможность попереживать за игру фаворита предоставляет лишь просмотр демок и водов. Редко появляется шанс оценить “живую” игру именитых гамеров - только на чемпионатах, где атмосфера скорее рабочая, нежели развлекательная: игроки трудятся за титул и приз, им не рекомендуется мешать. Специфика шоу-матчей состоит в том, что для обсерверов - это зрелище, удобный случай поболеть, пообщаться с такими же помешанными на игре ребятами, а для участников - это хлеб, возможность хорошо заработать.

У pipS'a наушники поверх капюшона. Нет, так не лучше слышно, но зато - стильно

Orangeman. Невозмутимость и спокойствие. А какие еще эмоции может испытывать настоящий игрок за Нежить?

А для киберспорта - это развитие, рост популярности.

Итак, шоу матчам быть. Но не из воздуха же они появятся... Как и любому спортивному событию, такому чемпионату нужны организаторы. Желательно, энтузиасты, потому что барышей ждать от такой работы пока рано: киберспорт в России спонсируется еще неуверенно. Санкт-Петербургским геймерам повезло - в городе нашлась пара таких стахановцев, готовых работать во благо шоу, не покладая рук. На организацию понадобилось два месяца, во многом потому, что это был первый опыт двух известных киберспортсменов в устройстве такого мероприятия. О процессе подготовки можно было написать целую мыльную оперу - здесь была вся необходимая атрибутика: промахи, разочарования, неудачи, интриги, недоброжелатели, а еще взлеты, неожиданная помощь со стороны и торжество справедливости. В итоге, 28 мая первый шоу-матч Санкт-Петербурга по компьютерному спорту состоялся.

В 11 часов более половины просторного конференц-зала шестого па-

В этом красивом павильоне и проходил шоу-турнир

РЕЗУЛЬТАТЫ ШОУ-МАТЧА

Starcraft
1 место - **NonStop.iG.Ro[S2]** - $600 + Кубок
2 место - **NonStop.iG.Ex[S2]** - $300
3 место - **Bruce - $100**

Warcraft
1 место - **M19*Miker** - $500 + Кубок
2 место - **Orangeman.eT** - $250
3-4 места **M19*Bigman, eT.pips** - по $125

У Miker'а берут интервью перед игрой

вильона "Ленэкспо" стремительно заполнилось зрителями. Здесь их уже ждали участники события. Организаторы объявили о распорядке игр и рассказали об их особенности. Гостям предстояло увидеть серию незеркальных матчей по двум стратегическим дисциплинам, которые будут чередоваться в течение всего дня. Умелый ход организаторов: поклонники ни одной, ни другой дисциплины не успевали соскучиться. В результате гости смогли посмотреть игру представителей всех рас.

События сразу и полностью завладели вниманием присутствующих. Зал то резко затихал, то взрывался овациями. Во второй половине события болельщики настолько вошли во вкус, что кричали до хрипоты, поддерживая любимого игрока.

Казалось, все пройдет идеально, гладко. Болельщики, как положено, болеют, симпатичные девушки-пиарщицы в костюмах зеброчек раздают призы от генерального спонсора. И даже официальная речь руководителя отдела маркетинга и рекламы технического партнера турнира фирмы "Алкор" идеально вписалась в общую атмосферу, потому что из нее все узнали, что несколько лет назад Константин был вторым в мировом рейтинге по Warcraft II. Respect!

pipS задумался о чем-то

EX играет за Землян!

Что-то скучновато получается, когда все проходит без сучка, без задоринки.

Все было совсем не так. Перед игрой Bruce'а против Ex'а вдруг обнаружилось, что комментировать игру некому, потому что триумфатор и сенсация дня Ro от счастья проглотил язык. С нескольких попыток удалось найти подходящего комментатора из зала.

Не все было так, как хотелось бы зрителям: многие болели за Bruce, но парень, видимо, растратив все силы на организацию, занял последнее место. А, может, он решил поддаться, чтобы на его мероприятии была какая-то сенсация?

Финалом турнира стал оригинальный комментарий pipS'а и RD. Ребята, вероятно, решили уморить всех присутствующих и в течение трех игр щедро делились нескончаемым запасом остроумия. Андедские аколиты (рабочие, в характерных плащах и с прикрытыми лицами - прим. ред.) стали грузинскими женщинами, гули - чуваками, товарищами, а спелл героя нежити - рыцаря был определен как неприятное, но полезное в сражении последствие насморка.

Хотя последняя часть турнира оказалась самой веселой, она же стала и наиболее разочаровывающей. Большая часть зала болела за андеда Orangeman'а, но Miker не оставил ему никаких шансов на побе-

Часть зрительного зала, проекционные экраны и сцена, на которой и соревновались игроки

ду - удача, кураж, гордость за организованное им событие и поддержка верных друзей дали огромное преимущество перед противником.

Что ж, как и любой другой турнир, этот закончился вручением призов соответственно занятым местам:

Starcraft
1 место - NonStop.iG.Ro[S2] - $600 + Кубок
2 место - NonStop.iG.Ex[S2] - $300
3 место - Bruce - $100

Warcraft
1 место - M19*Miker - $500 + Кубок
2 место - Orangeman.eT - $250
3-4 места M19*Bigman, eT.pips - по $125

А еще было интервьюирование участников и зрителей для фильма о турнире, который, кстати, вы сможете найти на нашем диске, и массовая раздача автографов. Восторженные отзывы не прекращались до тех пор, пока последний зритель не покинул приветливый павильон. Немало благодарностей организаторы получили и по электронной почте. Остается только порадоваться тому, что нам удалось побывать на этом событии, понадеяться, что у его организаторов не пропало желание вершить великие дела дальше и посочувствовать всем тем, кто не попал на первый шоу-матч Санкт-Петербурга.

Евгения "nefanda" ГУСЕВА

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СПОРТА?

Серьезно занималась спортом, жила в нем... Когда была вынуждена уйти, оказалась будто бы на другой планете. Как можно каждый день не работать над собой? Заниматься чем-то другим? Чем? Я ничего и не умею толком, кроме как красиво кувыркаться, ловить мяч в четырехметровом броске, со шпагата вставать на мостик... Другой жизни не хочу! Но это когда занимаешься спортом с детства, растешь с ним. А как чувствуют себя те, кто уходит из киберспорта? Куда уходят? Чем занимаются после? Как самореализуются? А еще - почему уходят? У обычных спортсменов "пенсионный" возраст колеблется от 24 до 30. Когда уходят "на пенсию" киберспортсмены? Компьютерный спорт еще не окреп, а его приверженцы быстро появляются и исчезают, так и не внеся никакого вклада в его популяризацию. Лишь единицам удается долго оставаться игроками.

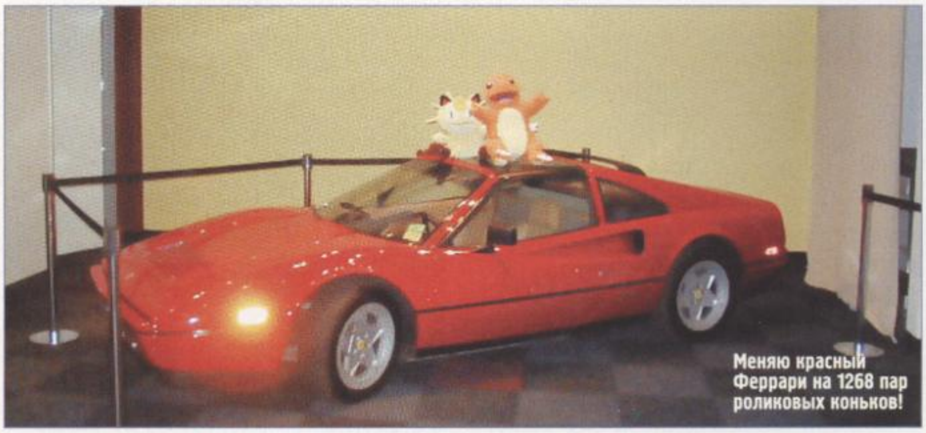
Надежда победить доставляет победу, уверенность в победе лишает нас ее.
Тит Ливий

"Мой сын - спортсмен!" - с гордостью скажет иной отец о гимнасте, футболисте или пловце. "А мой оболтус целыми днями в игрушки компьютерные гоняет", - вздохнет другой. Не воспринимают еще у нас компьютерные игры в качестве чего-то более серьезного, чем развлечение. Так, бесполезное просиживание ценного учебного или рабочего времени. Наверное, поэтому часто сами игроки быстро теряют пыл, перестают стремиться к совершенствованию мастерства, которое большинством считается бесполезным,

Однако несправедливо было бы говорить, что киберспорта в России нет вовсе. Нечестно по отношению к тем ребятам, кто, умудряясь успевать в учебе или даже работе, настойчиво тренируется, мечтая когда-нибудь побывать на WCG или стать такой же яркой страницей в истории киберспорта, какой стал когда-то, например, Деннис "Thresh" Фонг.

Компьютерный спорт, похоже, не терпит взрослых, так как, взрослея, киберспортсмены все отчетливее ощущают усталость от игры... Бывает и такое! Как правило, игры придется поменять на что-то более серьезное, чем тренировки и чемпионаты. Очень редко киберспорт остается делом жизни. Но и такие примеры, без сомнения, есть.

Тот же Thresh, например, уже давно не выступает на чемпионатах, но он не перестал заниматься популяризацией компьютерного спорта. В ноябре 1998 года он и Кен Хванг открыли сайт *www.firingsquad.com*, на котором и по сей день освещают последние



Меняю красный Феррари на 1268 пар роликовых коньков!

события в области производства игрушек и железных новинок. А еще опыт матерого игрока сподвиг Дениса на написание "Библии Quake" - пособия для начинающего квакера. Нет, парень не зациклился, не чужды Трешу и другие виды спорта, такие, например, как теннис и хоккей на роликах.

Один из самых известных игроков российского клана "Орки" Dilvish уже давно не киберспортсмен, однако его можно увидеть на многих крупных московских чемпионатах. Только теперь это не неистовый старкрафтер, разметающий всех без шансов. Киберкарьера привела его в судейской кресло.

Зададим вопрос, какой станет или уже стала жизнь после ухода из киберспорта, тем кто сейчас рулит на чемпионатах. Одним из таких несмо Дедменом. Парню всего 16 лет, но, несмотря на масштабность события, он спокоен и уверен в себе на все сто.

***Навигатор игрового мира:* ты уверен, что победа уже твоя?**

Deadman: Да, я совершенно не волнуюсь. Примерно два года уже прошло, как перестал переживать перед чемпионатами.

***НИМ:* Ты представляешь свою жизнь без киберспорта?**

Deadman: Да. Буду учиться, получать профессию.

***НИМ:* Она будет как-то связана с тем, чем ты занимаешься сейчас?**

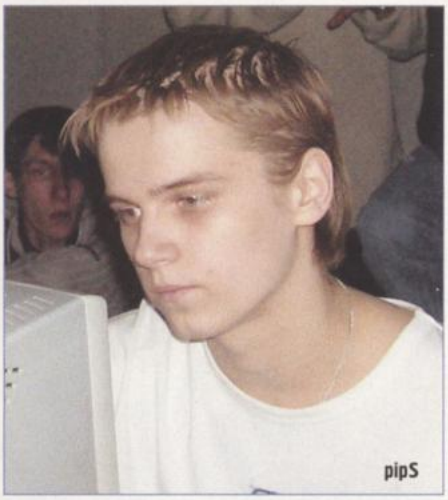
Deadman: Конечно, профессия будет касаться компьютерных технологий.

***НИМ:* Что полезного для жизни дал тебе киберспорт?**

Deadman: Много путешествовал, теперь хорошо знаю английский. Надеюсь найти впоследствии работу за рубежом.

Беседа была прервана фанатами Андрея, желающими сфотографироваться с ним. Вот она, жизнь знаменитого спортсмена! Куда уж тут уходить? Надеемся, звезда Дедмена нескоро закатится за горизонт кибер-

И молвил он тогда: "Не суди, и не судимы будете!"



спортивных возможностей, и мы еще не раз увидим игры с его участием.

Ну и для контраста мы решили отыскать несколько покрытых пылью стариков (лет так двадцати пяти) и задали им похожие вопросы. И тут как раз узнали, что Павел Макаров, более известный под ником pipS, собирается в очередной раз уйти из киберспорта. На этот раз он настроен серьезно, как никогда, - не играет уже почти месяц *(какая сила воли! - вся редколлегия восторженно).*

Навигатор игрового мира: **Как тебе живется без игры?**

pipS: Это дико непривычно - просыпаться утром и осознавать, что тебе не надо сейчас ехать тренироваться.

НИМ: **Почему же ты ушел из спорта?**

pipS: Я ушел не из спорта, а из киберспорта. Серьезно занимаюсь сейчас другим видом спорта - bike moto-extreme.

НИМ: **С тех пор в жизни что-то изменилось?**

pipS: Самое большое отличие, конечно, травмы. Сидя в креслице за монитором, трудно пораниться. А у меня сейчас запястья на обеих руках дико болят, на правом боку спать не могу вовсе и очень много синяков на ногах и руках.

НИМ: **Можешь объяснить, почему покидают киберспорт?**

pipS: Думаю, это зависит от человека. Если кого-то устраивает, что он в 20 лет играет в компьютерные игрушки, пусть будет так...Я этого не хочу, стесняюсь...

НИМ: **Забавное слово подобрал... А сколько лет ты посвятил игре?**

pipS: 3,5 года играл с целью совершенствоваться и всех побеждать. До этого много играл просто фо фан.

НИМ: **Ты гордишься тем, что был в киберспорте?**

pipS: Я горд не столько за успехи, сколько за то, что каждый день заставлял себя вставать в 8 утра и ехать в клуб, добирался 2 часа, зависал на тренировках целые сутки. Зимой в холодном трамвае ехал до метро, потом на маршрутке домой. И так почти каждый день. И все это ради полноценных тренировок. Я горжусь своим терпением.

НИМ: **Может такое быть, что ты вернешься в игру?**

pipS: В Warcraft - точно нет.

Жаль, жаль, что этот безбашенный орк, к тому же, хороший комментатор больше не порадует нас игрой.

Достижения следующего собеседника известны немногим. Наверное, не ошибемся, если предположим, что каждый серьезно играющий варкрафтерский "андед" знает, кто популяризировал посох некромантии и связку из трех героев: Рыцаря смерти, Лича и Криптлорда. Каждому из этих троих вручался сей артефакт, чтобы в решающий момент в бою поднять орду скелетов. Кто устраивал это эффектное костяное представление? Не догадались еще? Тогда следующая подсказка-вопрос: кто первым стал бороться с орковскими batrider'ами методом их ручного отлова в паучью сетку? Верно, господа андеды! Молодцы! Пятерка! Все это неподражаемый Zaratustra!

Навигатор игрового мира: **Почему ты решил уйти из киберспорта?**

Zaratustra: Из киберспорта не уходил, так как в нем никогда не был. Просто азартный человек и люблю всегда быть первым, вот и играю в сетевые игры. Спортом это называть нельзя.

НИМ: **Но раньше ты в чампах участвовал, изучал риплеи. А теперь тебе это стало неинтересным. Почему?**

Z: Никаких помпезных и судьбоносных решений не принимал. Когда свободного времени стало меньше, играть тоже стал меньше.

НИМ: **Сейчас ты совсем не играешь?**

Z: Играю, когда есть настроение и время, и риплеи просматриваю иногда.

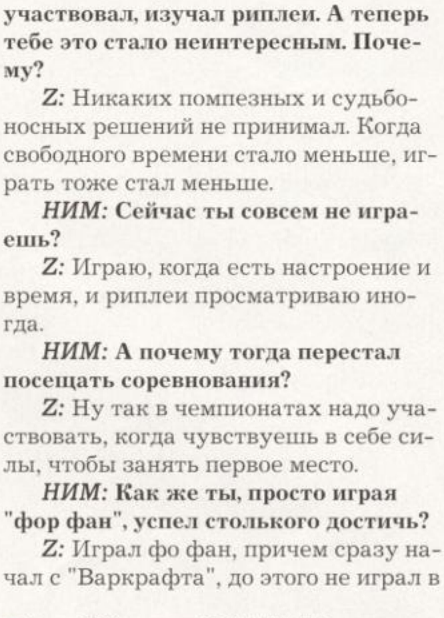
НИМ: **А почему тогда перестал посещать соревнования?**

Z: Ну так в чемпионатах надо участвовать, когда чувствуешь в себе силы, чтобы занять первое место.

НИМ: **Как же ты, просто играя "фор фан", успел столького достичь?**

Z: Играл фо фан, причем сразу начал с "Варкрафта", до этого не играл в

Конец 2003 - начало 2004. I НПЦЛ. Заратустра здесь оказался по зубам только Дедману (II место)



"Старкрафт", как многие про. Но я в любом деле стремлюсь быть лучшим. С деньгами проблем не было, интернет - дома выделенка, поэтому никогда не заморачивался на всяких спонсорах, клубных командах. Просто играл.

НИМ: **Как долго ты серьезно играл?**

Z: Наверное, с выхода ТФТ до весны 2004 года, то есть почти год. Но вообще начал играть с версии 1.00 Рока.

НИМ: **Представляешь себе ситуацию, в которой бы ты вернулся в Вар?**

Z: В принципе, мне нравится Вар, поэтому, если бы гипотетически возникла ситуация, что у меня оказалось много свободного времени, то стал бы играть серьезнее.

НИМ: **А на что уходит твое время сейчас?**

Z: Тогда я был студентом и нигде не работал. Сейчас получаю диплом и больше года работаю.

НИМ: **Твоя профессия связана с компьютерными технологиями?**

Z: Нет, профессия с компами связана только косвенно. Я внедряю системы управления предприятием.

НИМ: **Интересно, и где этому учат?**

Z: Закончил экономический факультет СПбГУ. В июне получаю диплом.

Ничего-ничего, диплом получишь. Станешь лучшим в своей профессии. И вернешься абоминейшенов разводить. И будет праздник на андедской улице. Этой расе как раз не хватает яркого представителя *(особенно, после ухода FM.Ranger'а вслед за Astodey'ем и многими другими в онлайн-покер. Но это уже совсем другая история - прим. ред.).*

Искренне Ваша, ***nefanda***.

Всему миру о "Мире WarCraft"

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel
Кшаду
Maya Amano

В о второй части "миру о мире" продолжается подробное описание возможностей и талантов варлока, охотника, мага, священника, палладина и шамана. Также, можно узнать о новой honor system. И кроме того, начинаем рассказывать про нелегкую науку выживания в этом непростом мире и скрытую от неопытных глаз тропинку меж граблей, рассиданных щедрой рукой "Близзард".

Расы: *Gnome, Human, Orc, Undead*
Важнейшие атрибуты: *Intellect, Stamina, Agility*
Доступная броня: *Cloth*
Доступное оружие: *Daggers, Wands, Staves, Swords*

Достоинства:
+ наличие компаньона;
+ высокая скорость прокачки;
+ силен в массовом PvP и в PvE;
+ наличие Soulstones и Healthstones делает присутствие колдуна желанным в любой партии;
+ халявная "лошадка".

Недостатки:
– слабая защита;
– уступает магу в атакующей мощи;
– пожалуй, самый сложный в управлении класс в игре;
– постоянная нужда в Soul Shards.

Класс для эстетов. Им сложно научиться играть правильно и с пользой для партии, но зато когда (если?) научитесь, то будет вам море удовольствия и всенародная (как минимум в масштабе вашей группы) любовь.

Пусть по огневой мощи колдун значительно уступает магам и не умеет лечить, аки присты, шаманы или друиды, зато его компаньоны (а он таки, подобно охотнику, имеет компаньона, относящегося, правда, не к миру животных, а к нечисти; всего в ассортименте четыре разновидности, но одновременно использовать можно не более одного) обладают многими полезными для "колдуна сотоварищи" способностями.

Кроме того, Warlock умеет наколдовывать пользующиеся исключительно большим спросом в партийных приключениях девайсы: Soulstones и Healthstones. Первые позволяют их обладателям самовоскрешаться после гибели, а вторые действуют наподобие напитков здоровья. Многочисленные DoT-заклинания колдунов могут принести преизрядную пользу в PvP-сражениях, а их Fear иногда превращается в натуральный кошмар для оппонентов. И еще Warlock - один из двух (второй - паладин) классов в игре, имеющих практически халявную "лошадку". Для ее получения достаточно выполнить соответствующую серию квестов, а сэкономленные девяносто золотых (поверьте, очень неплохие деньги, особенно на сороковом уровне) потратить на хозяйственные нужды.

Заклинания
Demonology

Summon Imp (1) - призывает импа.

Demon Skin (1, 10) - увеличивает броню и скорость регенерации здоровья колдуна на тридцать минут.

Summon Voidwalker (10) - призывает Voidwalker.

Create Healthstone (10, 22, 34, 46, 58) - создает камень, который при использовании излечивает какую-то часть полученного урона.

Health Funnel (12, 20, 28, 36, 44, 52, 60) - лечит компаньона.

Unending Breath (16) - позволяет дышать под водой в течение десяти минут.

Create Soulstone (18, 30, 40, 50, 60) - создает камень, который воскрешает пользователя. Чем выше уровень камня, тем большим будет уровень здоровья при воскрешении.

Summon Succubus (20) - призывает суккуба.

Ritual of Summoning (20) - колдун при помощи еще двоих участников партии телепортирует к месту своего нахождения одного из

Ловись рыбка, большая и маленькая...

членов группы. Экономит время на сборы. И вообще удобный вид транспорта. Если вы, конечно, найдете того, кто согласится вам помочь.

Demon Armor (20, 30, 40, 50, 60) - увеличивает броню, сопротивление к теневой (Shadow) магии и регенерацию здоровья колдуна на тридцать минут.

Eye of Kilrogg (22) - призывает магический глаз. Быстрый и скрытный, но очень уязвимый.

Sense Demons (24) - показывает на миникарте всех ближайших демонов.

Detect Lesser Invisibility (26) - позволяет обнаруживать невидимых оппонентов.

Create Firestone (28, 36, 46, 56) - создает камень, который можно держать в левой руке. Добавляет огненный урон оружию и увеличивает силу огненных заклинаний.

Banish (28, 48) - выключает из боя одного оппонента на двадцать секунд, одновременно делая того неуязвимым к любому урону.

Enslave Demon (30, 44, 58) - подчиняет на пять минут одного демона, заставляя его драться на вашей стороне. У подчиненного демона на 30% снижается скорость атак и заклинаний. Если вы продолжаете подчинять одного и того же демона, то с каждым разом контролировать его становится все труднее.

Summon Felhunter (30) - призывает "собачку".

Shadow Ward (32, 42, 52) - поглощает какое-то количество урона от теневой магии.

Create Spellstone (36, 48, 60) - создает камень, который при использовании излечивает колдуна от всех магических эффектов и поглощает какое-то количество магического урона. К тому же повышает на 1% шанс нанести заклинаниями критический урон.

Гном верхом на демонской кобыле - это сильно

Detect Invisibility (38) - позволяет обнаруживать невидимых оппонентов.

Summon Felsteed (40) - призывает "лошадку".

Detect Greater Invisibility (50) - позволяет обнаруживать невидимых оппонентов.

Inferno (50) - вызывает метеорит, который наносит огненный урон всем оппонентам, находящимся в зоне поражения, и станнит их на две секунды. Из образовавшегося кратера появляется представитель нечистой силы, которого вы можете контролировать. После истечения срока контроля вы можете подчинять его при помощи Enslave Demon.

Ritual of Doom (60) - колдун приносит в жертву одного из участников группы (выбираемого случайно), вызывая думгарда (очень сильный демон), которого необходимо тут же подчинить. Для проведения обряда нужна помощь остальных четырех членов партии колдуна.

Destruction

Shadow Bolt (1, 6, 12, 20, 28, 36, 44, 52, 60) - наносит оппоненту урон теневой магией.

Все выше, и выше, и выше стремим мы полет наших птиц...

Immolate (1, 10, 20, 30, 40, 50, 60) - наносит оппоненту огненный урон и воспламеняет того, нанося дополнительный урон в течение какого-то времени.

Searing Pain (18, 26, 34, 42, 50, 58) - наносит незначительный огненный урон оппоненту, но вызывает у монстров высокую степень агрессии.

Rain of Fire (20, 34, 46, 58) - вызывает огненный дождь, наносящий урон всем оппонентам в зоне поражения в течение восьми секунд.

Shadowburn (20, 24, 32, 40, 48, 56) - наносит оппоненту урон теневой магией. Требует один Soul Shard. Если оппонент погибает от этого заклинания, и колдун получает опыт, то потраченный Soul Shard восстанавливается.

Hellfire (30, 42, 54) - воспламеняет область вокруг колдуна, причиняя существенный урон ему и всем окружающим оппонентам каждую секунду в течение пятнадцати секунд.

Conflagrate (40, 48, 54, 60) - наносит значительный урон оппоненту, находящемуся под воздействием Immolate. Прерывает действие предыдущего заклинания.

Soul Fire (48, 56) - наносит значительный огненный урон оппоненту.

Affliction

Curse of Weakness (4, 12, 22, 32, 42, 52) - снижает силу атаки оппонента на две минуты.

Corruption (4, 14, 24, 34, 44, 54) - наносит оппоненту урон теневой магией в течение восемнадцати секунд.

Life Tap (6, 16, 26, 36, 46, 56) - превращает здоровье в ману.

Curse of Agony (8, 18, 28, 38, 48, 58) - наносит оппоненту урон теневой магией в течение тридцати секунд.

Зерглинг, однако

Fear (8, 32, 56) - обращает в бегство одного оппонента. Действует в течение десяти, пятнадцати или двадцати секунд в зависимости от ранга заклинания. Нанесенный оппоненту урон прерывает действие эффекта.

Drain Soul (10, 24, 38, 52) - наносит оппоненту урон теневой магией в течение пятнадцати секунд. Если тот умирает от воздействия заклинания, колдун получает один Soul Shard.

Curse of Recklessness (14, 28, 42, 56) - повышает силу атаки оппонента, но уменьшает его броню. Кроме того, оппонент получает иммунитет к страху и не впадает в панику, когда его здоровье достигает опасного минимума.

Drain Life (14, 22, 30, 38, 46, 54) - в течение пяти секунд перекачивает часть здоровья оппонента колдуну.

Drain Mana (24, 34, 44, 54) - в течение пяти секунд перекачивает часть маны оппонента колдуну.

Curse of Tongues (26, 50) - понижает скорость кастования на 60% в течение тридцати секунд.

Siphon Life (30, 38, 48, 58) - перекачивает маленькую порцию здоровья оппонента колдуну каждые три секунды в течение тридцати секунд.

Curse of Elements (32, 46) - понижает сопротивление оппонента к огню и холоду в течение пяти минут.

Dark Pact (40, 50, 60) - перекачивает часть маны компаньона колдуну.

Howl of Terror (40, 54) - обращает в бегство до пяти оппонентов, находящихся в радиусе десяти ярдов от колдуна. Действует десять и пятнадцать секунд в зависимости от ранга заклинания. Нанесенный оппоненту урон прерывает действие эффекта.

Death Coil (42, 50, 58) - наносит значительный урон оппоненту, излечивая при этом равный урон, причиненный колдуну.

Curse of Doom (60) - наносит огромный урон оппоненту в течение шестидесяти секунд. Если тот уми-

рает от воздействия заклинания, существует шанс призыва думгарда. Не может быть применено против игрового персонажа.

Таланты

Demonology

1 уровень

Improved Healthstone

1/2 ранг - увеличивает количество урона, восстанавливаемого Healthstone, на 10/20%.

Improved Imp

1/2/3 ранг - увеличивает эффективность заклинаний импа на 10/20/30%.

Demonic Embrace

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает выносливость колдуна на 3/6/9/12/15%, но снижает Spirit на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Demonology)

Improved Health Funnel

1/2 ранг - увеличивает эффективность Health Funnel на 10/20%.

Improved Voidwalker

1/2/3 ранг - увеличивает эффективность заклинаний Voidwalker на 8/16/25%.

Fel Intellect

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает уровень маны компаньонов на 3/6/9/12/15%.

3 уровень (требует 10 очков в Demonology)

Improved Succubus

1/2/3 ранг - увеличивает эффективность заклинаний суккуба на 8/16/25%.

Fel Domination

Затраты на следующее заклинание вызова компаньона уменьшатся на 5.5 секунды и 50% маны.

Fel выносливость (требует 5 очков в Fel Intellect)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает уровень здоровья компаньонов на 3/6/9/12/15%.

4 уровень (требует 15 очков в Demonology)

Master Summoner (требует 1 очко в Fel Domination)

1/2 ранг - уменьшает затраты времени на призыв компаньонов на 2/4 секунды.

Master Conjuror

1/2 ранг - уменьшает затраты времени и маны на создание камней на 20/40%.

5 уровень (требует 20 очков в Demonology)

Improved Enslave Demon

1/2/3/4/5 ранг - уменьшают штрафы на скорость атаки и скорость заклинаний подчиненных демонов на 2/4/6/8/10%.

Demonic Sacrifice

Дает на тридцать секунд следующие бонусы при жертвовании компаньона (эффект прерывается, если вы призываете любого из компаньонов): имп - увеличивает урон от огненных заклинаний на 15%; Voidwalker - увеличивает уровень здоровья на 15%; суккуб - увеличивает урон от теневой магии на 15%; Felhunter - увеличивает уровень маны на 20%.

Improved Firestone

1/2 ранг - увеличивает бонусы на урон от Firestone на 15/30%.

6 уровень (требует 25 очков в Demonology)

Unholy Power (требует 5 очков в Fel Stamina)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый компаньонами в ближнем бою, на 4/8/12/16/20%.

7 уровень (требует 30 очков в Demonology)

Soul Link (требует 1 очко в Demonic Sacrifice)

В течение тридцати секунд компаньон принимает на себя половину урона, наносимого колдуну.

Improved Spellstone

1/2 ранг - увеличивает количество урона, поглощаемого Spellstone, на 15/30%.

Destruction

1 уровень

Improved Shadow Bolt

1/2/3/4/5 ранг - после того как Shadow Bolt нанесет критический урон, следующие четыре атаки теневой магией причинят на 4/8/12/16/20% больше урона.

Cataclysm

1/2/3/4/5 ранг - снижает затраты маны на заклинания школы Destruction на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Destruction)

Bane

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает затраты времени на Immolate и Shadow Bolt на 0.1/0.2/0.3/0.4/0.5 секунды.

Aftermath

1/2/3/4/5 ранг - дает заклинаниям школы Destruction 2/4/6/8/10% шанс замедлить скорость передвижения оппонента.

Не иначе, мама с дочкой

3 уровень (требует 10 очков в Destruction)

Improved Firebolt

1/2 ранг - уменьшает затраты времени на заклинание импа Firebolt на 0.5/1 секунду.

Improved Lash of Pain

1/2 ранг - уменьшает затраты времени на перезарядку заклинания суккуба Lash of Pain на 3/6 секунды.

Devastation

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс заклинаний школы Destruction нанести критический урон на 1/2/3/4/5%.

Shadowburn

1 ранг - позволяет колдовать заклинание Shadowburn.

4 уровень (требует 15 очков в Destruction)

Intensity

1/2 ранг - дает 35/70% шанс сопротивлению прервать заклинания Rain of Fire или Hellfire.

Destructive Reach

1/2 ранг - увеличивает дальность действия заклинаний школы Destruction на 10/20%.

Improved Searing Pain

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс нанести критический урон заклинанием Searing Pain на 2/4/6/8/10%.

5 уровень (требует 20 очков в Destruction)

Pyroclasm (требует 2 очка в Intensity)

1/2 ранг - дает заклинаниям Rain of Fire и Hellfire 13/26% шанс застаннить оппонентов на пять секунд.

Improved Immolate

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает начальный урон заклинания Immolate на 5/10/15/20/25%.

Ruin (требует 5 очков в Devastation)

1 ранг - увеличивает бонус к урону при критических атаках заклинаний школы Destruction на 100%.

6 уровень (требует 25 очков в Destruction)

Emberstorm

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый огненными заклинаниями, на 2/4/6/8/10%.

7 уровень (требует 30 очков в Destruction)

Conflagrate (требует 5 очков в Improved Immolate)

1 ранг - позволяет колдовать заклинание Conflagrate.

⬆ Отдыхаем от ратных трудов и мерзких паладинов

Affliction

1 уровень

Suppression

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает шанс оппонентов на сопротивление заклинаниям школы Affliction на 2/4/6/8/10%.

Improved Corruption

1/2/3/4/5 ранг - снижает затраты времени на Corruption на 0.4/0.8/1.2/1.6/2 секунды.

2 уровень (требует 5 очков в Affliction)

Improved Curse of Weakness

1/2/3 ранг - увеличивает эффект Curse of Weakness на 6/13/20%.

Improved Drain Soul

1/2 ранг - дает 50/100% шанс на то, что после того как Drain Soul убьет оппонента, скорость восстановления маны в течение следующих десяти секунд увеличится на 100%. Кроме того, мана может регенерировать во время следующего заклинания со скоростью 50% от нормальной.

Improved Life Tap

1/2 ранг - увеличивает эффективность Life Tap на 10/20%.

Improved Drain Life

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает эффективность Drain Life на 2/4/6/8/10%.

3 уровень (требует 10 очков в Affliction)

Improved Curse of Agony

1/2/3 ранг - увеличивает урон, наносимый Curse of Agony, на 2/4/6%.

Fel Concentration

1/2/3/4/5 ранг - дает 14/28/42/56/70% шанс избежать прерывания при кастовании Drain Life, Drain Mana и Drain Soul.

Amplify Curse

Усиливает эффект при следующем касте Curse of Agony или Curse of Weakness на 50%, Curse of Exhaustion на 20%.

4 уровень (требует 15 очков в Affliction)

Grim Reach

1/2 ранг - увеличивает дальность заклинаний школы Affliction на 10/20%.

Nightfall

1/2 ранг - дает заклинаниям Corruption и Drain Life 2/4% шанс ввести колдуна в состояние Shadow Trance, при котором затраты времени на каст Shadow Bolt уменьшаются на 100%.

Improved Drain Mana

1/2 ранг - оппонент получает урон, равный 15/30% высосанной у него заклинанием Drain Mana маны.

5 уровень (требует 20 очков в Affliction)

Siphon Life

1 ранг - позволяет колдовать Siphon Life

Curse of Exhaustion (требует 1 очко в Amplify Curse)

Уменьшает скорость передвижения оппонента на 10% в течение двенадцати секунд.

Improved Curse of Exhaustion (требует 1 очко в Curse of Exhaustion)

1/2/3/4 ранг - уменьшает скорость передвижения оппонента в результате Curse of Exhaustion дополнительно на 5/10/15/20%.

6 уровень (требует 25 очков в Affliction)

Shadow Mastery (требует 1 очко в Siphon Life)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый заклинаниями теневой магии, на 2/4/6/8/10%.

7 уровень (требует 30 очков в Affliction)

Dark Pact

Позволяет колдовать Dark Pact.

Расы: *Humans, Gnomes, Undead, Trolls*

Важнейшие параметры: *Stamina, Spirit, Intelligence*

Доступная броня: *Cloth*

Доступное оружие: *Staves, Wands, Swords, Daggers*

Достоинства:

+ самый большой дистанционный урон;
+ возможность создания бесплатной еды и питья "из ничего";
+ возможность телепортации;
+ возможность поражения по площади (area of effect damage).

Недостатки:

– большая уязвимость в ближнем бою;
– не обладает лечебными способностями;
– беспомощен против мобов с иммунитетом к магии;
– большие затраты на прокачку.

Маг - один из самых уязвимых классов. В ближнем бою он почти беспомощен, несмотря на все свои защитные спеллы. Однако это

⬇ Леди Сильвана, освободившаяся от власти Плети в The Frozen Throne. Ничего удивительного, что на большинстве серверов раса андедов в орде доминирует

Наглядная демонстрация практической пользы рыбалки

с лихвой компенсируется огромным арсеналом заклинаний на все случаи жизни. Главный козырь мага - возможность нанесения колоссального урона на расстоянии. Кроме того, он неплохо контролирует толпу при помощи разного рода парализующих и замедляющих спеллов, а также знаменитого Polymorph, превращающего оппонента в блеющую овечку. Наконец, многие заклинания мага применимы и в мирной жизни: он умеет создавать еду и питье прямо из воздуха (правда, продавать такую еду нельзя), телепортироваться... В общем, это самый правильный волшебный класс. Никаких там друидских штучек, попсовых лечилок или, чего хуже, ручных бесенят. Только собственные мозги и ее величество Магия в чистейшем виде.

Один из главных недостатков мага, помимо уже отмеченной уязвимости в физическом контакте, это большой расход маны и практически полная от нее (маны) зависимость. Волшебника с обнуленной синей полоской, до которого добрались враги, можно считать покойником. Хотя у магов вполне сносно получается играть соло, наибольший эффект они приносят в группе, где танк отвлекает врагов на себя, а клирик занят сохранением сотоварищей в жизнеспособном состоянии. Тогда маг сразу чувствует себя комфортнее и превращается из дистрофика, постоянно бегающего от мобов, в настоящий ходячий Армагеддон.

Заклинания

Fire

Fireball (1, 6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60) - обычная дистанционная атака, наносит неплохой прямой урон и еще небольшой DoT-урон.

Fire Blast (6, 14, 22, 30, 38, 46, 54) - отличается более низкой стоимостью, нежели Fireball, вкупе с посредственным уроном. Зато кастуется мгновенно и может применяться на ходу.

Flamestrike (16, 24, 32, 40, 48, 56) - АОЕ-атака, наносящая большой урон по площади и еще дополнительный DoT-урон (полностью соответствует своему аналогу в Warcraft III).

Fire Ward (20, 30, 40, 50, 60) - поглощает определенное количество fire-урона.

Pyroblast (talant, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60) - значительно более мощная версия Fireball, гигантский метеор, наносящий огромные повреждения и дополнительный DoT-урон. Кастуется долго, поэтому лучше всего начинать бой именно с этого спелла.

Scorch (22, 28, 34, 40, 46, 52, 58) - среднее арифметическое между Fireball и Fire Blast. Если как следует прокачать таланты Incinerate, Critical Mass и Fire Power, Scorch станет одним из самых эффективных спеллов.

Blast Wave (талант, 36, 44, 52, 60) - струя магического "напалма", наносящая большой урон всем противникам на линии огня, также замедляет их движения.

Frost

Frost Armor (1, 10, 20) - увеличивает броню мага и уменьшает скорость атаки и движения врагов, атаковавших его (полностью соответствует своему аналогу в Warcraft III).

Frostbolt (4, 8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56) - обычная дистанционная атака, наносит слабенький урон, но замедляет движения противника.

Frost Nova (10, 26, 40, 54) - наносит противникам вокруг мага большой урон и замораживает их на месте. Эффект нарушается, если замороженного противника атаковать.

Blizzard (20, 28, 36, 44, 52, 60) - АОЕ-атака, с неба сыплются острые льдинки, наносящие противникам в зоне поражения немалый урон (полностью соответствует своему аналогу в Warcraft III).

Frost Ward (22, 32, 42, 52) - поглощает определенное количество frost-урона.

Cone of Cold (26, 34, 42, 50, 58) - наносит противникам на линии поражения средний урон и уменьшает их скорость передвижения.

Ice Armor (30, 40, 50, 60) - улучшенная версия Frost Armor, повышает, помимо всего прочего, устойчивость к frost-заклинаниям.

Arcane

Arcane Intellect (1, 14, 28, 42, 56) - повышает интеллект мага и дружественного игрока. Нужно держать постоянно наложенным на себе и всех кастерах в группе.

Conjure Water (4, 10, 20, 30, 40, 50) - создает воду для восполнения маны. Ее нельзя продавать, и она исчезает через пятнадцать минут после выхода из игры.

Conjure Food (6, 12, 22, 32, 42, 52) - создает еду для восполнения здоровья. Ее нельзя продавать, и она исчезает через пятнадцать минут после выхода из игры.

Arcane Missiles (8, 16, 24, 32, 40, 48, 56) - посылает в противника несколько волн слабеньких волшебных снарядов. Если все попадут в цель, урон может быть вполне приличным.

Polymorph (8, 20, 40, 60) - превращает противника в беззащитную овцу, эффект нарушается, если его атаковать (полностью соответствует своему аналогу в Warcraft III).

Slow Fall (12) - замедляет скорость падения на тридцать секунд, позволяя относительно безболезненно спускаться с большой высоты.

Dampen Magic (12, 24, 36, 48, 60) - уменьшает наносимый дружественному игроку магический урон, однако уменьшает и эффект от лечебных заклинаний. Применяйте,

Лифт в столицу говорящих коровок

когда сражаетесь против кастеров, а в группе нет целителей.

Detect Magic (16) - позволяет увидеть все магические эффекты, наложенные на противнике.

Remove Lesser Curse (18) - снимает одно слабое проклятье с себя или дружественного игрока.

Amplify Magic (18, 30, 42, 54) - противоположность Dampen Magic, увеличивает наносимый дружественному игроку магический урон, но при этом также усиливает эффект от лечебных заклинаний.

Mana Shield (20, 28, 36, 44, 52, 60) - позволяет до определенного предела расходовать ману вместо здоровья. Применяется в самых экстренных ситуациях.

Teleport (20, 30) - телепортирует мага в одну из столиц по принципу Hearthstone. Для "регистрации" нужно сначала поговорить с NPC - Portal Trainer в нужном городе. Столицы, которые принадлежат расам без магов (Darnassus и Thunder Bluff) доступны для телепорта только на 30 уровне, остальные - на 20.

Blink (20) - также соответствует своему аналогу в Warcraft III, телепортирует мага на 20 ярдов вперед, при этом не может преодолевать непроходимые препятствия.

Arcane Explosion (14, 22, 30, 38, 46, 54) - наносит средний AOE-урон всем врагам вокруг мага.

Counterspell (24) - сбивает вражеский спелл и запрещает врагу использовать другие спеллы этой школы в течение десять секунд. Очень полезная способность в борьбе с кастерами, правда, она генерирует очень большой аггро.

Conjure Mana Gem (28, 38, 48, 58) - создает волшебный камень, который при использовании мгновенно восполняет большое количество маны. Его нельзя продать, и он исчезает через пятнадцать минут после выхода из игры.

Mage Armor (34, 46, 58) - повышает устойчивость ко всем типам магии и увеличивает скорость регенерации маны на 30%. Один из важнейших спеллов в арсенале мага.

Portal (40, 50) - открывает портал в одну из столиц, которым могут воспользоваться члены вашей группы. Принцип "регистрации" аналогичен Teleport. Darnassus и Thunder Bluff также доступны только на 10 уровней позже.

Таланты

Fire

1 уровень

Improved Fireball

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время кастования Fireball на 0.1/0.2/0.3/0.4/0.5 секунды.

Деньги за проданный на аукционе товар приходят по местной почте, что очень удобно: почтовые ящики есть почти во всех дружественных поселениях

Impact

1/2/3/4/5 ранг - дает 2/4/6/8/10% шанс, что любое fire-заклинание парализует противника на 2 секунды.

2 уровень (требует 5 очков в Fire)

Ignite

1/2/3/4/5 ранг - критический удар fire-заклинанием наносит DoT-урон в 8/16/24/32/40% от обычного урона спелла в течение 4 секунд.

Improved Fire Blast

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает перезарядку Fire Blast на 0.5/0.75/1/1.25/1.50 секунды.

Flame Throwing

1/2 ранг - увеличивает дальность действия всех fire-спеллов на 3/6 ярдов.

3 уровень (требует 10 очков в Fire)

Incinerate

1/2 ранг - увеличивает шанс нанесения критического удара Fire Blast и Scorch на 2/4%.

Pyroblast (требует 5 очков в Improved Fireball)

1 ранг - открывает одноименную способность.

Improved Flamestrike

1/2/3 ранг - увеличивает шанс нанесения критического удара Flamestrike на 5/10/15%.

Burning Soul

1/2/3 ранг - дает 25/50/65% шанс, что кастование fire-спеллов не прервется при вражеском ударе.

4 уровень (требует 15 очков в Fire)

Improved Scorch

1/2/3/4/5 ранг - Scorch наносит DoT-урон в 5/10/15/20/25% от его обычного урона в течение 4 секунд.

Improved Fire Ward

1/2 ранг - Fire Ward отражает 20/35% поглощенного урона обратно во вражеского кастера.

5 уровень (требует 20 очков в Fire)

Critical Mass

1/2/3 ранг - увеличивает шанс нанесения критического удара любым fire-спеллом на 2/4/6%.

Blast Wave (требует 5 очков в Improved Flamestrike)

1 ранг - открывает одноименную способность.

6 уровень (требует 25 очков в Fire)

Fire Power (требует 3 очка в Critical Mass)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от fire-спеллов на 2/4/6/8/10%.

7 уровень (требует 30 очков в Fire)

Combustion (требует 5 очков в Fire Power)

1 ранг - при активации дает 100% шанс нанести критический удар fire-заклинанием, перезарядка - 5 минут.

Frost

1 уровень

Improved Frost Bolt

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время кастования Frost Bolt на 0.1/0.2/0.3/0.4/0.5 секунды.

Permafrost

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает продолжительность всех замедляющих frost-эффектов на 1/1.5/2/2.5/3 секунды.

2 уровень (требует 5 очков в Frost)

Ice Shards

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от критических ударов frost-заклинаниями на 20/40/60/80/100%.

Winter's Chill

1/2/3 ранг - увеличивает мощность всех замедляющих frost-эффектов на 4/7/10%.

Improved Frost Nova

1/2 ранг - уменьшает перезарядку Frost Nova на 2/4 секунды.

3 уровень (требует 10 очков в Frost)

Piercing Ice

1/2/3 ранг - увеличивает урон от frost-спеллов на 2/4/6%.

Cold Snap

1 ранг - моментально перезаряжает все frost-способности (обнуляет перезарядку). Может быть использовано один раз в десять минут.

Improved Blizzard

1/2/3 ранг - добавляет замедляющий эффект к Blizzard, уменьшает скорость перемещения целей на 30/50/65%.

4 уровень (требует 15 очков в Frost)

Arctic Reach

1/2 ранг - увеличивает дальность Frost Blot и радиус поражения Frost Nova и Cone of Cold на 10/20%.

Frost Channeling (требует 1 очко в Cold Snap)

1/2/3 ранг - уменьшает стоимость frost-заклинаний на 5/10/15%.

Shatter (требует 2 очка в Improved Frost Nova)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс нанесения критического удара любым frost-спеллом по замороженной цели на 10/20/30/40/50%.

Improved Frost Ward

1 ранг - переводит 50% поглощенного Frost Ward урона в ману для самого мага.

5 уровень (требует 20 очков в Frost)

Ice Block

1 ранг - дает полную неуязвимость на десять секунд, но лишает возможности двигаться, атаковать и вообще совершать любые действия. Применяется, когда маг по ошибке притянул на себя одну из целей воина или в соло, чтобы дать время на перезарядку других защитных спеллов.

Improved Cone of Cold

1/2/3 ранг - увеличивает урон от Cone of Cold на 15/25/35%.

6-й уровень (требует 25 очков в Frost)

Frostbite

1/2/3/4/5 ранг - дает 3/6/9/12/15 шанс, что замедляющий frost-эффект заморозит цель на 5 секунд.

7 уровень (требует 30 очков в Frost)

Ice Barrier (требует 1 очко в Ice Block)

1 ранг - закрывает мага на минуту ледяным щитом, который поглощает довольно большое количество урона. Хорошее средство защиты.

Зачищаем нубовский инстанс Ragefire Chasm командой из четверых. И не важно, что монстры элитные: когда тебя прикрывает высокоуровневый охотник, забредший за Linen Cloth для прокачки First Aid, квесты выполняются без особых сложностей

Arcane

1 уровень

Arcane Subtlety

1/2/3 ранг - уменьшает аггро, генерируемый arcane-спеллами мага, на 20/30/40%.

Arcane Focus

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает вероятность блокирования arcane-спеллов на 2/4/6/8/10%.

Improved Arcane Missiles

1/2/3/4/5 ранг - дает 20/40/60/80/100% шанс, что кастование Arcane Missiles не прервется при вражеском ударе.

2 уровень (требует 5 очков в Arcane)

Wand Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от волшебных жезлов на 5/10/15/20/25%.

Clearcasting

1/2/3/4/5 ранг - дает 2/4/6/8/10% шанс после попадания скастовать следующее заклинание без расхода маны.

3 уровень (требует 10 очков в Arcane)

Improved Dampen Magic

1/2 ранг - усиливает эффект от Dampen Magic на 25/50%.

Improved Arcane Explosion

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время кастования Arcane Explosion на 0.3/0.6/0.9/1.2/1.5 секунды.

Evocation

1 ранг - увеличивает скорость регенерации маны на 1500%, действует 8 секунд (channeling), перезарядка - 10 минут.

4 уровень (требует 15 очков в Arcane)

Improved Mana Shield

1/2 ранг - увеличивает поглощаемый Mana Shield урон на 50/75%.

Improved Counterspell

1/2 ранг - дает Counterspell 50/100% шанс на 4 секунды лишить противника возможности кастовать.

Arcane Meditation (требует 1 очко в Evocation)

1/2/3/4/5 ранг - позволяет мане регенерироваться во время кастования со скоростью 3/6/9/12/15% от обычной.

Высоко сижу, далеко гляжу...

5 уровень (требует 20 очков в Arcane)

Presence of Mind

1 ранг - при активации следующее заклинание будет скастовано мгновенно.

Arcane Mind (требует 1 очко в Evocation)

1/2/3/4 ранг - увеличивает максимальный запас маны на 2/4/6/8%.

6 уровень (требует 25 очков в Arcane)

Arcane Instability (требует 1 очко в Ice Block)

1/2/3 ранг - увеличивает урон и шанс критического удара arcane-заклинаний на 1/2/3%.

7 уровень (требует 30 очков в Presence of Mind)

Arcane Power (требует 3 очка в Arcane Instability)

1 ранг - при активации arcane-спеллы наносят на 35% больше урона, но поглощают на 35% больше маны.

Расы: *Dwarves, Night Elves, Orcs, Trolls, Taurens*

Важнейшие атрибуты: *Agility, Stamina, Strength*

Доступная броня: *Cloth, Leather, Mail (с сорокового уровня)*

Доступное оружие: *Guns, Bows, One- и Two-Handed Axes, Swords, Thrown, Daggers, Polearms, Staves, Fists, Crossbows*

Достоинства:

+ наиболее дальнобойный класс в игре;
+ наличие животного-компаньона;
+ высокая скорость прокачки;
+ полезен в групповом PvP.

Недостатки:

– малоэффективен в ближнем бою;
– сложен в управлении.

Весьма интересный класс. Многими совершенно напрасно недооцениваемый (особенно что касается их пользы в инстансах). Хотя практика показывает, что при грамотном управлении охотник демонстрирует отличные успехи как в PvE, так и в PvP.

Эта эльфюшка явно работает на Третий Эшелон

Безусловно, Hunter наиболее эффективен в дальнем бою. Являясь самым "дальнобойным" классом игры, он имеет неплохие шансы против кастеров. Которые еще более возрастают, учитывая наличие пета (зверя-компаньона, коему игрок может дать уникальное имя). На оппонентов, предпочитающих ближний бой, охотник может охотиться с помощью ловушек. Хотя в идеале до рукопашных схваток дело лучше не доводить.

Некоторые способности (например, умение замечать подкрадывающихся разбойников) могут сослужить хорошую службу не только охотнику, но и его товарищам по партии. Большую часть своих способностей (Глаз ястреба, Жало скорпиона и т.п.) Hunter позаимствовал из животного мира, предварительно творчески их переоценив и переработав. Во время использования способностей расходуется мана.

Особый шарм игре за охотника придает наличие пета. Животное-компаньон - не просто виртуальная бессловесная скотина, призванная прикрывать своим телом хозяина в сложных жизненных ситуациях. У него свои повадки, сильные и слабые стороны и даже капризы. Пет тоже получает новые уровни, его можно обучать новым приемам, о нем нужно заботиться (кормить-поить), чтобы он из друга не превратился во врага.

Охотник может одновременно иметь несколько компаньонов (хотя сопровождает его всегда только один, остальные дожидаются своей очереди в stable - специальных "гостиницах для животных"), приручая по ходу игры тех тварей, которые ему понравились. Словом, данный класс - выбор для любителей насыщенной игры, заботливых к друзьям и беспощадных к врагам.

Выводок красных дьяволят

Способности

Survival

Track Beasts (1) - показывает на мини-карте всех близбродячих животных (только одна способность track может быть активна в любой из моментов игры).

Raptor Strike (1, 8, 16, 24, 32, 40, 48, 56) - мощная атака, наносящая дополнительный урон.

Track Humanoids (10) - показывает на мини-карте местоположение ближайших монстров-гуманоидов.

Wing Clip (12, 28, 60) - наносит небольшой урон и на десять секунд замедляет скорость передвижения оппонента.

Immolation Trap (16, 26, 36, 46, 56) - огненная ловушка. Все ловушки действуют в течение шестидесяти секунд и срабатывают при приближении к ним оппонентов. Одновременно может быть установлена только одна ловушка. Во время боя ловушки устанавливать нельзя.

Первый прирученый хищник Dinizabrik счастлив, готов обучаться и считает меня своим лучшим другом

Mongoose Bite (16, 30, 44, 58) - дает возможность контратаковать оппонента, нанося ему небольшой урон. Работает только после уклонения.

Track Undead (18) - показывает на мини-карте местоположение ближайших представителей нежити.

Freezing Trap (20, 40, 60) - замораживающая ловушка. В случае срабатывания замораживает оппонента на двадцать секунд. Любой нанесенный ему урон прерывает действие ловушки.

Disengage (20, 34, 48) - позволяет охотнику сделать попытку выйти из боя.

Track Hidden (24) - повышает шанс заметить прячущихся оппонентов.

Track Elementals (26) - показывает на мини-карте местоположение ближайших элементалов.

Frost Trap (28) - замедляет в радиусе десяти ярдов всех оппонентов на 60% до тех пор, пока они находятся в зоне действия.

Feign Death (30) - позволяет охотнику симулировать смерть, чтобы сбить с толку оппонентов (игроков обмануть трудно, но на монстров действует отлично).

Track Demons (32) - показывает на мини-карте местоположение ближайших демонов.

Explosive Trap (34, 44, 54) - поражает всех оппонентов в радиусе десяти ярдов, нанося им огненный урон и воспламеняя их.

Track Giants (40) - показывает на мини-карте местоположение ближайших гигантов.

Track Dragonkin (50) - показывает на мини-карте местоположение всех ближайших "драконообразных".

Marksmanship

Auto Shot (1) - автоматическая (но не очередями - прим. ред.) стрельба по цели.

Serpent Sting (4, 10, 18, 26, 34, 42, 50, 58) - дальнобойное "змеиное жало" наносит жертве урон ядом.

Hunter's Mark (6, 22, 40, 58) - охотник на две минуты "вешает" на свою цель особую метку (в игре выглядит как красная вертикальная стрелка над головой мишени), которая дает бонус к силе атаки и препятствует невидимости или скрытности.

Arcane Shot (6, 12, 20, 28, 36, 44, 52, 60) - выстрел, наносящий магический урон.

Concussive Shot (8) - выстрел, на 50% снижающий скорость передвижения оппонента. Действует четыре секунды.

Distracting Shot (12, 20, 30, 40, 50, 60) - выстрел, повышающий агрессивность монстров по отношению к персонажу.

Multi-Shot (18, 30, 42, 54) - позволяет делать одновременно три выстрела по трем мишеням, нанося им дополнительный урон.

Scorpid Sting (20, 32, 42, 52) - снижает на двадцать секунд силу и ловкость оппонента.

Rapid Fire (26) - на пятнадцать секунд повышает темп стрельбы на 40%.

Flare (32) - проявляет всех невидимых и прячущихся оппонентов в радиусе тридцати ярдов в течение тридцати секунд.

Viper Sting (36, 46, 56) - высасывает ману из оппонентов.

На Альянс свысока

Volley (40, 50, 58) - "залповый огонь" в течение шести секунд. Поражает зону в радиусе восьми ярдов от мишени, нанося магический урон всем находящимся там оппонентам.

Beast Mastery

Aspect of the Monkey (4) - дает 8% бонус к шансу избежать атаки оппонента.

Call Pet (10) - вызывает компаньона.

Tame Beast (10) - умение приручать животных.

Dismiss Pet (10) - отзывает компаньона.

Feed Pet (10) - умение кормить компаньона.

Revive Pet (10) - оживляет погибшего компаньона.

Beast Training (10) - умение тренировать компаньона.

Aspect of the Hawk (10, 18, 28, 38, 48, 58) - увеличивает силу дистанционных атак.

Mend Pet (12, 20, 28, 36, 44, 52, 60) - умение лечить компаньона.

Scare Beast (14, 30, 46) - отпугивает на десять секунд одно животное.

Eagle Eye (14) - усиливает зрение охотника.

Eyes of the Beast (14) - охотник на шестьдесят секунд переселяется в своего компаньона.

Aspect of the Cheetah (20) - повышает скорость передвижения на 30%. При получении урона охотник обездвиживается на четыре секунды.

Beast Lore (24) - дает полную информацию о конкретном животном. В том числе позволяет диагностировать состояние компаньона.

Aspect of the Beast (30) - позволяет охотнику избегать выслеживания со стороны других охотников.

Aspect of the Pack (40) - ускоряет на 30% скорость передвижения охотника и членов его партии. Урон, нанесенный кому-либо из членов партии, обездвиживает того на четыре секунды.

Spirit Bond (40, 50, 60) - каждая успешная атака компаньона лечит небольшой урон, нанесенный охот-

нику. Имеет смысл, когда компаньон обладает быстрыми атаками.

Aspect of the Wild (46, 56) - повышает устойчивость охотника и членов его партии к Nature-урону (например, ядам).

Таланты

Marksmanship

1 уровень

Improved Concussive Shot

1/2/3/4/5 ранг - дает Concussive Shot 4/8/12/16/20% шанс застаннить оппонента на три секунды.

Efficiency

1/2/3/4/5 ранг - снижает количество маны, затрачиваемое на все выстрелы и жала, на 2/4/6/8/10%.

2 уровень (требует 5 очков в Marksmanship)

Improved Hunter's Mark

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает бонус к силе дистанционных атак на 3/6/9/12/15%.

Lethal Shots

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс нанести критическое повреждение "дальнобойной" атакой на 1/2/3/4/5%.

3 уровень (требует 10 очков в Marksmanship)

Aimed Shot

1 ранг - увеличивает урон от выстрела.

Improved Arcane Shot

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает продолжительность перезарядки Arcane Shot на 0.2/0.4/0.6/0.8/1 секунду.

Barrage

1/2 ранг - увеличивает урон от Multi-Shot и Volley на 5/10%.

4 уровень (требует 15 очков в Marksmanship)

Improved Serpent Sting

1/2/3/4/5 ранг - повышает урон, наносимый Serpent Sting, на 2/4/6/8/10%.

Mortal Shots (требует 5 очков в Lethal Shots)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает бонус к критическим повреждениям от "дальнобойных" атак на 10/20/30/40/50%.

5 уровень (требует 20 очков в Marksmanship)

Scatter Shot

Выстрел с близкой дистанции, наносящий 50% стандартного урона и дезориентирующий оппонента на четыре секунды. Любой нанесенный затем урон прекращает действие эффекта.

Hawk Eye

1/2/3 ранг - увеличивает дальность стрельбы на 2/4/6 ярдов.

Improved Scorpid Sting

1/2/3 ранг - Scorpid Sting уменьшает показатель выносливость оппонента на 10/20/30% от уменьшения силы.

6 уровень (требует 25 очков в Marksmanship)

Ranged Weapon Specialization

1/2/3/4/5 ранг - повышает урон "дальнобойного" оружия на 1/2/3/4/5%.

7 уровень (требует 30 очков в Marksmanship)

Trueshot Aura (требует 3 очка в Hawk Eye)

1 ранг - повышает силу ближних и дистанционных атак членов группы, находящихся в радиусе тридцати ярдов от охотника.

Крылатая нечисть дает партийное задание и говорит, что я ему не ровня. Действительно, рогов мне никто не наставил

Beast Mastery

1 уровень

Improved Aspect of the Hawk

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает бонус к силе дистанционных атак, который дает Aspect of the Hawk, на 4/8/12/16/20%.

Endurance Training

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает здоровье вашего компаньона на 2/4/6/8/10%.

2 уровень (требует 5 очков в Beast Mastery)

Improved Eyes of the Beast

1/2 ранг - увеличивает продолжительность Eyes of the Beast на 30/60 секунд.

Improved Aspect of the Monkey

1/2/3 ранг - увеличивает бонус на уклонение, который дает Aspect of the Monkey, на 1/2/3%.

Bestial Discipline

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает энергию вашего компаньона на 4/8/12/16/20%.

3 уровень (требует 10 очков в Beast Mastery)

Improved Revive Pet

1/2 ранг - уменьшает время, необходимое на Revive Pet, на 2/4 секунды.

Bestial Swiftness

Увеличивает скорость передвижения компаньона на 30%.

Unleashed Fury

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый компаньоном, на 2/4/6/8/10%.

Pathfinding

1/2/3/4/5 - увеличивает бонус к скорости передвижения, который дают Aspect of the Cheetah и Aspect of the Pack на 1/2/3/4/5%.

4 уровень (требует 15 очков в Beast Mastery)

Thick Hide

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает броню вашего компаньона на 2/4/6/8/10%.

Improved Mend Pet

1/2 ранг - увеличивает эффективность Mend Pet на 5/10%.

Ferocity

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс компаньона нанести критический урон на 3/6/9/12/15%.

5 уровень (требует 20 очков в Beast Mastery)

Intimidation

В течение десяти секунд угроза, генерируемая компаньоном, увеличивается на 50%. Полезно для отвлечения монстров от охотника или членов его партии.

6 уровень (требует 25 очков в Beast Mastery)

Frenzy (требует 5 очков в Ferocity)

1/2/3/4/5 ранг - дает компаньону 20/40/60/80/100% шанс в течение восьми секунд увеличить скорость атаки на 30% после нанесения им критического урона.

7 уровень (требует 30 очков в Beast Mastery)

Spirit Bond (требует 2 очка в Improved Mend Pet)

1 ранг - в течение тридцати секунд каждая успешная атака компаньона лечит небольшой урон, нанесенный охотнику.

Survival

1 уровень

Precision

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс на успешную атаку в ближнем бою на 1/2/3/4/5%.

Improved Raptor Strike

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время, необходимое для перезарядки Raptor Strike, на 0.2/0.4/0.6/0.8/1 секунд.

2 уровень (требует 5 очков в Survival)

Entrapment

1/2/3/4/5 ранг - дает 5/10/15/20/25% шанс на то, что Immolation Trap, Frost Trap и Explosive Trap обездвижат оппонента на пять секунд.

Lightning Reflexes

1/2/3 ранг - увеличивает шанс уклониться от атаки на 1/2/3%.

Improved Wing Clip

1/2/3/4/5 ранг - дает Wing Clip 4/8/12/16/20% шанс обездвижить оппонента на пять секунд.

3 уровень (требует 10 очков в Survival)

Improved Immolation Trap

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый Immolation Trap, на 3/6/9/12/15%.

Improved Mongoose Bite (требует 3 очка в Lightning Reflexes)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый Mongoose Bite, на 4/8/12/16/20%.

Deterrence

Увеличивает шанс уклониться или парировать атаку на 25% в течение десяти секунд.

4 уровень (требует 15 очков в Survival)

Improved Freezing Trap

1/2/3 ранг - увеличивает продолжительность действия Freezing Trap на 2/4/6 секунд.

Improved Disengage

1/2 ранг - увеличивает эффективность Disengage на 10/20%.

Deflection (требует 1 очко в Deterrence)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс парировать атаку на 1/2/3/4/5%.

5 уровень (требует 20 очков в Survival)

Improved Frost Trap

1/2 ранг - увеличивает продолжительность эффекта замедления на 1.5/3 секунды.

Savage Strikes

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс нанести критический урон в ближнем бою на 1/2/3/4/5%.

Counterattack (требует 1 очко в Deterrence)

1 ранг - удар, наносимый после парирования атаки оппонента. Наносит небольшой урон и обездвиживает оппонента на пять секунд. Counterattack нельзя блокировать, парировать или увернуться от нее.

6 уровень (требует 25 очков в Survival)

Improved Explosive Trap

1/2 ранг - увеличивает начальный урон от Explosive Trap на 30/60%.

Melee Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон, наносимый оружием ближнего боя, на 1/2/3/4/5%.

7 уровень (требует 30 очков в Survival)

Lacerate (требует 1 очко в Savage Strikes)

1 ранг - наносит оппоненту рану, которая кровоточит в течение 21 секунды, причиняя ему небольшой урон.

Под одной крышей представители враждующих фракций - undead, orc и human... Может стоит поискать рядышком zerg'a, protoss'a и terran'a?

***Расы:** Humans, Dwarves*

***Важнейшие параметры:** Strength, Stamina, Intelligence.*

***Доступная броня:** Cloth, Leather, Mail, Plate, Shields*

***Доступное оружие:** One- и Two-Handed Maces, One- и Two-Handed Axes, One- и Two-Handed Swords, Polearms*

Достоинства:

+ лучшая защита в игре;
+ возможность лечить себя и окружающих;
+ возможность воскрешать других игроков;
+ наличие усиливающих аур;
+ большая полезность в группе;
+ достаточно прост в управлении;
+ бесплатно получает верховую лошадь.

Недостатки:

– невысокая скорость прокачки;
– низкий урон;
– доступен только Альянсу;
– ограничен в выборе оружия (в частности, не может пользоваться дистанционным оружием);
– большие расходы на броню и оружие;

– малое количество боевых приемов.

За паладином четко устоялась репутация читерского класса. В самом деле, специалист ближнего боя, способный лечить себя и окружающих, накладывать разнообразные бонусы, принимать неуязвимость, да еще и экономящий 70 злотых на покупке коня... все это попахивает явным нарушением баланса! На самом деле все не так просто. Начнем с того, что у паладинов до смешного низкий dps (урон в секунду). Как кто-то сказал, "игра паладином - это god mode, но для пацифистов". Скорость прокачки из-за этого тоже невысока.

Впрочем, защитничкам Добра и Света не стоит отчаиваться. Во-первых, представители этого класса всегда востребованы в группе. "Танк" и лекарь в одном лице, да еще и отвешивающий союзникам неплохие бонусы: это ли не лучший соратник для мага и вора? Действуя сообща с другими игроками, паладин должен поддерживать сослуживцев в добром здравии и тонусе, чтобы они наносили врагу тот урон, который сам защитник причинить не в состоянии. Во-вторых, неспешная прокачка не означает пустую потерю времени: она компенсируется значительно более редкими пробежками с кладбища, ибо грамотный паладин умирает нечасто, для этого у него есть все возможности. Наконец, еще один несомненный плюс (особенно для владельцев слабого коннекта) - легкость в управлении и нетребовательность к реакции игрока. Просто накладывайте на себя пару бонусов и смело вступайте в бой, после чего можете спокойно пить кофе, наблюдая за происходящим.

Способности паладина делятся на три категории: Protection, Retribution и Holy. По методу применения можно выделить следующие типы: Aura (действует перманентно, но одновременно не более одной ауры), Blessing (бонус для себя или соратника, действует пять минут), Seal (усиление самого паладина на тридцать секунд) и Judgement (перекидывает Seal на врага с отрицательным эффектом).

Способности
Protection

Devotion Aura (1, 10, 20, 30, 40, 50, 60) - перманентно увеличивает армор-класс соратников в радиусе тридцать ярдов. Одно из основных защитных заклинаний.

Divine Protection (6, 18) - делает паладина неуязвимым для физических атак и спеллов на шесть секунд, сам он в это время не может атаковать или совершать какие-либо действия с предметами или заклинаниями. Применяется для экстренного выхода из боя.

Blessing of Protection (10, 24, 38) - аналогично Divine Protection, но кастуется на одного из членов группы и защищает только от физических атак.

Seal of Fury (16, 26, 36, 46, 56) - на тридцать секунд повышает аггро, генерируемый атаками паладина. Judgment: заставляет моба реагировать более высоким аггро на все holy-заклинания, кастуемые на него.

Blessing of Freedom (18) - делает паладина или дружественного игрока невосприимчивым к парализующим/замедляющим эффектам на десять секунд.

Seal of Justice (22) - дает шанс обездвижить врага на две секунды, действует тридцать секунд. Judgement: лишает противника возможности бежать из боя. Очень полезная способность, т.к. паладин всегда испытывает проблемы с убегающими мобами.

Blessing of Salvation (26) - понижает аггро, генерируемый одним из соратников, на 30%, действует пять минут. Применяется для защиты тех, кому ближний бой противопоказан.

Shadow Resistance Aura (28, 40, 52) - увеличивает сопротивляемость паладина или дружественного игрока к shadow-спеллам.

Blessing of Sanctuary (20, 30, 40, 50, 60) - уменьшает общий урон, наносимый паладину или дружественному игроку, действует пять минут. Не полная неуязвимость, но достаточно полезно, особенно для физически слабых персонажей.

Frost Resistance Aura (32, 44, 56) - увеличивает сопротивляемость паладина или дружественного игрока к frost-спеллам.

Divine Shield (34, 50) - улучшенная версия Divine Protection, дает полную неуязвимость на десять секунд и позволяет атаковать (правда, с 50% снижением скорости атаки).

Fire Resistance Aura (36, 60, 48) - увеличивает сопротивляемость паладина или дружественного игрока к Fire-спеллам.

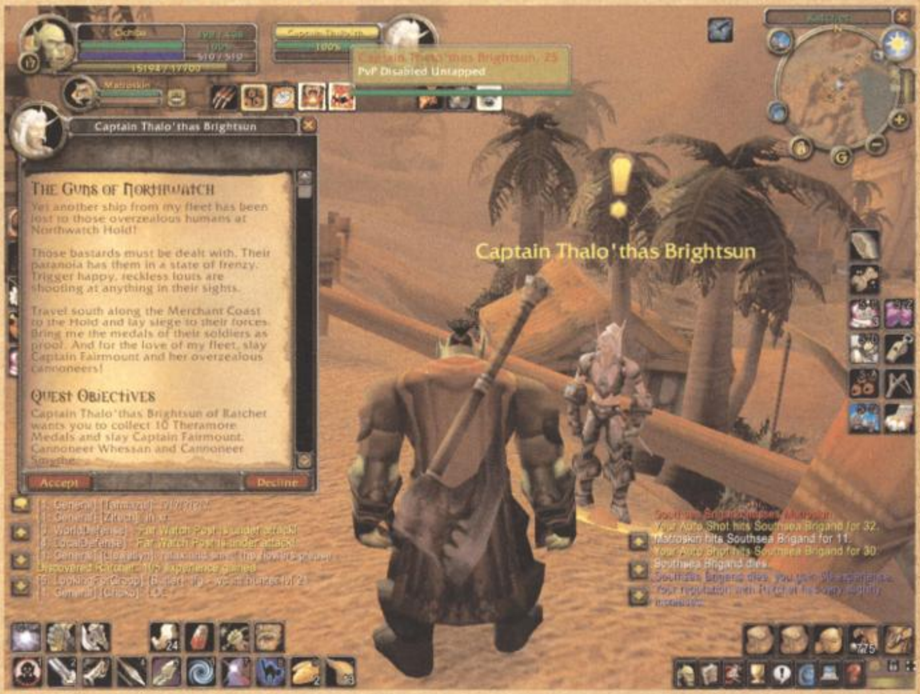
Divine Intervention (30) - паладин жертвует своей жизнью, даруя одному из членов группы полную неуязвимость на тридцать секунд и понижая аггро атакующих его монстров до нуля (при этом цель не может атаковать или совершать какие-либо действия с предметами или заклинаниями). Обычно применяется в критических ситуациях и кастуется на жреца, который потом воскрешает паладина. Требует Symbol of Divinity, который можно купить у вендора.

Summon Warhorse (40) - призывает "лошадку".

Holy Shield (30, 40, 50, 60) - на десять секунд увеличивает шанс блокирования удара щитом на 30% и наносит противнику магический урон за каждый отраженный удар.

Blessing of Sacrifice (46, 54) - переносит часть нанесенного соратнику урона на самого паладина. Применяется, когда у паладина здоровья много, а у напарника - наоборот.

Эльф просит орка убить людей за то, что они, люди, потопили корабль его флота, да еще небесплатно! Что, черт побери, тут происходит и куда катится этот мир?



Retribution

Judgment (4) - перекидывает любую Seal на врага с отрицательным эффектом. Подробнее см. описание каждой Seal.

Blessing of Might (4, 12, 22, 32, 42, 52) - увеличивает силу атаки паладина или дружественного игрока.

Seal of the Crusader (6, 12, 22, 32, 42, 52) - увеличивает силу и скорость атаки, но каждый удар наносит меньше урона.

Hammer of Justice (8, 24, 40, 54) - оглушает цель на короткое время. Простой, но очень полезный прием.

Retribution Aura (16, 26, 36, 46, 56) - наносит урон любому противнику, атаковавшему одного из членов группы (Thorns Aura из Warcraft III). Урон небольшой, но против большого количества слабых мобов - самое оно.

Seal of Command (20, 30, 40, 50, 60) - на тридцать секунд дает шанс нанести Holy-урон, равный урону от экипированного оружия. Judgment: наносит противнику серьезный holy-урон, если он оглушен в течение тридцати секунд с момента применения.

Consecration (30, 40, 50, 60) - наносит мощный DoT-урон всем врагам вокруг паладина. Очень полезно в бою с несколькими мобами одновременно.

Holy

Holy Light (1, 6, 14, 22, 30, 38, 46, 54) - основная "лечилка" на протяжении всей игры, мало отличается от аналогичных спеллов других классов. Восполняет энное количество здоровья паладину либо дружественному игроку.

Seal of Righteousness (1, 10, 18, 26, 34, 42, 50, 58) - на тридцать секунд дает шанс нанести дополнительный Holy-урон при ударе. Judgement: наносит противнику прямой Holy-урон. Один из главных приемов в арсенале паладина, используется постоянно.

Purify (8) - снимает с паладина или дружественного игрока один эффект яда и один эффект болезни. Просто и эффективно.

Lay on Hands (10, 30, 50) - восстанавливает дружественному игроку огромное количество здоровья (равное максимальному здоровью паладина) и маны, при этом лишает паладина всего запаса маны. Перезарядка - один час. Мощнейшее лечебное заклинание, должно применяться только в экстренных случаях.

Blessing of Wisdom (14, 24, 34, 44, 54) - в течение пять минут восстанавливает среднее количество маны паладину или дружественному игроку.

↑ Собираем гномские инструменты с утонувших кораблей. Ближайшая деревенька раньше, видать, называлась Комарово

Flash of Light (20, 26, 34, 42, 50, 58) - восстанавливает меньше здоровья, чем Holy Light, зато действует мгновенно.

Exorcism (20, 28, 36, 44, 52, 60) - наносит мощный урон мобу класса undead (нежить). На игроков одноименной расы не действует, посему бесполезно в PvP.

Turn Undead (24, 38, 52) - обращает undead-моба в бегство, применяется, когда самому паладину нужно мотать удочки.

Redemption (12, 24, 36, 48, 60) - воскрешает дружественного игрока, не может быть применено в бою. Мало отличается от аналогичных спеллов других классов.

Seal of Light (30, 40, 50, 60) - на тридцать секунд дает шанс, что атака в ближнем бою восполнит небольшое количество здоровья паладина. Judgement: на те же тридцать секунд дает шанс, что любой, атаковавший моба, на которого наложен этот спелл, также восполнит небольшое количество здоровья.

Seal of Wisdom (38, 48, 58) - действует аналогично Seal of Light, но вместо здоровья восполняется мана, то же и с Judgment.

Blessing of Light (40, 50, 60) - накладывается на паладина либо дружественного игрока, усиливает эффект от применения Holy Light и Flash of Light.

Cleanse (42) - аналогично Purify, только снимает еще и магические эффекты и проклятья.

Holy Shock (40, 48, 56) - наносит противнику серьезный Holy-урон. Не панацея, но достаточно мощная дистанционная атака.

Holy Wrath (50, 60) - наносит высокий Holy-урон всей нежити, имевшей несчастье оказаться в радиусе двадцати ярдов от паладина. Узкоспециализированное, но весьма мощное заклятье.

Таланты
Protection

1 уровень

Improved Devotion Aura

1/2/3/4/5 ранг - усиливает эффект от Devotion Aura на 5/10/15/20/25%

Redoubt

1/2/3/4/5 ранг - открывает одноименную способность и усиливает ее эффект на 6/12/18/24/30%.

2 уровень (требует 5 очков, вложенных в Protection)

Improved Blessing of Protection

1/2 ранг - уменьшает время перезарядки Blessing of Protection на 60/120 секунд.

Toughness

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает армор-класс от носимой брони на 2/5/6/8/10%.

3 уровень (требует 10 очков, вложенных в Protection)

Blessing of Sanctuary

1 ранг - открывает одноименную способность.

Improved Seal of Fury

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает агро от использования Seal of Fury и Judgment of Fury на 3/6/9/12/15%.

Shield Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает поглощаемый щитом урон на 5/10/15/20/25%.

Improved Blessing of Freedom

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает продолжительность Blessing of Freedom на 1/2/3/4/5 секунд.

4 уровень (требует 15 очков, вложенных в Protection)

Improved Seal of Justice

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает частоту оглушений при использовании Seal of Justice на 1/2/3/4/5%.

5 уровень (требует 20 очков, вложенных в Protection)

Reckoning

1/2/3/4/5 ранг - дает возможность в ответ на вражеский критический удар нанести дополнительную атаку с вероятностью в 20/40/60/80/100%.

Holy Shield (требует 5 очков в Shield Specialization)

1 ранг - открывает одноименную способность.

Improved Blessing of Salvation

1/2 ранг - увеличивает продолжительность Improved Blessing of Salvation на 5/10 минут.

6 уровень (требует 25 очков, вложенных в Protection)

One-Handed Weapon Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от одноручного оружия на 1/2/3/4/5%.

7 уровень (требует 30 очков, вложенных в Protection)

Repentance (требует 5 очков в Improved Seal of Justice)

1 ранг - погружает оппонента в состояние отрешенности на шесть секунд. Нанесенные ему урон прерывает эффект.

Retribution

1 уровень

Improved Blessing of Might

1/2/3/4/5 ранг - усиливает эффект от Blessing of Might на 4/8/12/16/20%.

Benediction

1/2/3/4/5 ранг - снижает расход маны на все способности школы Retribution на 4/6/9/12/15%.

2 уровень (требует 5 очков, вложенных в Retribution)

Two-Handed Weapon Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от двуручного оружия на 1/2/3/4/5%.

Improved Seal of the Crusader

1/2/3/4/5 ранг - усиливает эффект от Seal of the Crusader и Judgment of the Crusader на 3/6/9/12/15%.

3 уровень (требует 10 очков, вложенных в Retribution)

Deflection

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс парирования удара на 1/2/3/4/5%.

Vengeance

1/2/3/4/5 ранг - дает 3/6/9/12/15% бонус к урону после нанесения критического удара.

Seal of Command

1 ранг - открывает одноименную способность.

Anticipation

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает скилл Defense на 2/4/6/8/10%

4 уровень (требует 15 очков, вложенных в Retribution)

Improved Retribution Aura (требует 5 очков в Seal of Command)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает бонус к урону от Retribution Aura на 5/10/15/20/25%.

5 уровень (требует 20 очков, вложенных в Retribution)

Precision (требует 5 очков в Deflection)

1/2/3 ранг - увеличивает шанс попадания по врагу на 1/2/3%.

Consecration

1 ранг - открывает одноименную способность.

6 уровень (требует 25 очков, вложенных в Retribution)

Conviction (требует 5 очков в Vengeance)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара на 1/2/3/4/5%.

7 уровень (требует 30 очков, вложенных в Retribution)

Blessing of Kings

1 ранг - на 5 минут дает 10% ко всем характеристикам паладина или дружественного игрока.

Holy

1 уровень

Improved Lay on Hands

1/2 ранг - добавляет к эффекту от Lay on Hands 15/30% усиление брони.

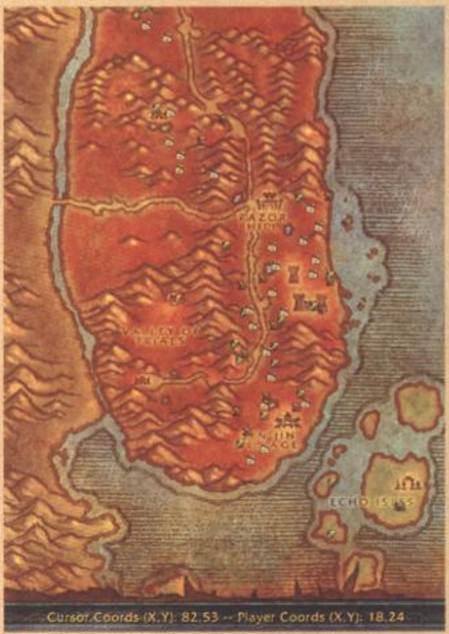
Spiritual Focus

1/2/3/4/5 ранг - дает 14/28/42/56/70% шанс, что кастование Holy Light и Flash of Light не прервется при вражеском ударе.

Improved Holy Light

1/2/3 ранг - усиливает эффект от Holy Light на 4/8/12%.

Стоянка "такси"



Один из полезных адд-онов. Показывает на карте все месторождения ресурсов и полезных предметов

2 уровень (требует 5 очков, вложенных в Holy)

Revelation

1/2 ранг - уменьшает перезарядку Lay on Hands и Divine Intervention на 10/20 минут.

Illumination

1/2/3/4/5 ранг - дает 20/40/60/80/100% шанс восполнить потраченную ману после критического эффекта от Holy Light или Flash of Light.

Improved Blessing of Wisdom

1/2 ранг - усиливает эффект от Blessing of Wisdom на 4/8/12/16/20%.

3 уровень (требует 10 очков, вложенных в Holy)

Divine Favor

1 ранг - открывает одноименную способность.

Improved Seal of Righteousness

1/2/3/4/5 ранг - усиливает эффект от Seal of Righteousness на 3/6/9/12/15%.

Improved Flash of Light

1/2/3 ранг - снижает стоимость Flash of Light на 4/8/12%.

4 уровень (требует 15 очков, вложенных в Holy)

Predatory Strikes

1/2/3 ранг - усиливает эффект от Concentration Aura на 5/10/15%.

Divine Wisdom (требует 5 очков в Improved Blessing of Wisdom)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает запас маны на 2/4/6/8/10%.

5 уровень (требует 20 очков, вложенных в Holy)

Sanctity Aura (требует 5 очков в Deflection)

1 ранг - дает 10% бонус ко всему holy-урону, наносимому членами

группы. Понятно, что это в первую очередь действует на паладинов и жрецов.

Improved Seal of Light

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает продолжительность Seal of Light и усиливает эффект от Judgment of Light на 3/6/9/12/15%.

6 уровень (требует 25 очков, вложенных в Holy)

Divine Strength

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает Strength на 2/4/6/8/10%.

7 уровень (требует 30 очков, вложенных в Holy)

Holy Shock (требует 1 очко в Sanctity Aura)

1 ранг - открывает одноименную способность.

Расы: *Gnomes, Humans, Dwarves, Night Elves, Orcs, Undead, Trolls*

Важнейшие параметры: *Agility, Strength, Stamina*

Доступная броня: *Cloth, Leather*

Доступное оружие: *Daggers, Thrown, Swords, Bows, Crossbows, Maces, Fist Weapons, Guns*

Достоинства:

+ высокий урон;
+ высокая скорость прокачки;
+ большое разнообразие боевых приемов;
+ возможность скрытного перемещения, воровства и взлома замков;
+ большая маневренность.

Недостатки:

– слабая защита;
– не обладает лечебными или усиливающими способностями;
– не может пользоваться двуручным оружием;
– малая полезность в группе;
– требует постоянного контроля и определенных навыков игры.

Весьма любопытный вариант мелейного воина, больше похожий на Assassin из Diablo 2. Он не силен в защите, однако смертоносен в атаке. Играя этим классом, практически невозможно побеждать только за счет "откормленности", нужна быстрая реакция и четкий контроль над ситуацией. Поэтому, кстати, для игры рогуем крайне желателен хороший коннект.

По схеме ведения боя разбойник кардинально отличается от остальных классов. Все его боевые способности делятся на два типа - открывающие (opening moves) и добивающие (finishing moves). За каждый наносимый открывающий удар рогуй получает один (реже - два) combo point. Эти поинты тратятся на применение значительно более мощных добивающих ударов, чья эффективность напрямую зависит от количества набранных поинтов (от одного до пяти). Вместо маны разбойник использует энергию, которая восполняется очень быстро, однако не может превысить отметку в 100 (или 110, если взять талант Vigor).

Еще одна ключевая особенность разбойника - он всегда может (и, по большому счету, должен) избегать честного боя. При помощи Stealth можно уклониться от драки или навязать ее на своих условиях (напасть первым со спины или оглушить), Vanish и Sprint позволяют легко убежать от более сильного врага.

Считается, что основной тип оружия для рогуя - Daggers, т.к. кинжал в правой руке необходим для выполнения приемов Ambush и Backstab. С другой стороны, основной удар Sinister Strike эффективнее работает при наличии меча или булавы. Поэтому со временем нужно выучить Swords или Maces. Оптимальный вариант вооружения - кинжал в правой руке и меч/булава в левой (впрочем, возможны варианты). Fist Weapons мало распространены и неэффективны, поэтому их можно смело игнорировать. В начале игры для дистанционной атаки можно использовать метательные кинжалы (Thrown), но со временем можно сменить их на более эффективные Guns или Bows.

Все способности разбойника делятся на категории Assassination, Combat и Subtlety.

Способности

Assassination

Eviscerate (1, 8, 16, 24, 32, 48, 56) - finishing move, основной добивающий прием, мгновенно наносит высокий урон. Особенно эффективен, если в него вложено 4-5 комбо-поинтов. Используется, как и Sinister Strike, с первого до последнего уровня.

Slice and Dice (10, 42) - finishing move, ускорение атаки на короткое время. Хорошо работает в комбинации с ядами, т.к. итоге повышает шанс отравления. Не рекомендуется применять вместе с Gouge.

Expose Armor (10, 34, 58) - finishing move, уменьшает армор-класс противника. Полезен только при игре в одиночку и против особенно толстых боссов. Крайне не рекомендуется применять, когда в группе есть воин, этот прием не позволяет ему использовать более эффективный Sunder Armor.

Garrote (14, 22, 30, 38, 46, 54) - opening move, применяется из режима Stealth, со спины. Наносит средний DoT-урон в течение восемнадцати секунд. Не самый лучший прием: по итоговой эффективности заметно уступает Ambush и Cheap Shot, поэтому можете на нем сэкономить. Дает один комбо-поинт.

Ambush (18, 26, 34, 42, 50, 58) - opening move, применяется из режима Stealth, со спины. Практически полный аналог Backstab, разве что наносит больший урон (от 250%), однако не может применяться в открытом бою. Дает один комбо-поинт.

Rupture (20, 28, 36, 44, 52, 60) - finishing move, наносит средний DoT-урон, игнорирует броню. Неплох для "размягчения" хорошо защищенных мобов, как основная атака не годится.

Cheap Shot (26) - opening move, применяется из режима Stealth. Один из лучших открывающих ударов - парализует жертву на четыре секунды, эффект не нарушается при атаке. Дает целых два комбопоинта, тем и полезен.

Kidney Shot (30, 50) - finishing move, парализует противника на 1-5 сек. (зависит от количества комбопоинтов). Эффект не нарушается при атаке.

Combat

Sinister Strike (1, 6, 14, 22, 30, 38, 46, 54) - opening move, самый простой из боевых приемов. Наносит чуть больший урон, чем обычная атака. Используется на протяжении всей игры как основной источник комбо-поинтов. Дает один комбо-поинт.

Backstab (20, 28, 36, 44, 52, 60) - opening move, применяется со спины. Удар наносит от 150% обычного урона. До появления Cheap Shot и

Лучше нет красоты...

Ambush используется для нападения из режима Stealth. Также применяется и в открытом бою, когда удается зайти мобу с спины (например, если он оглушен или атакует другого игрока). Дает один комбо-поинт.

Gouge (6, 18, 32, 46, 60) - opening move, временно парализует противника, эффект обнуляется, если его атаковать. Применяется, чтобы дать себе передышку и поднакопить энергии или для захода со спины. Дает один комбо-поинт.

Evasion (8) - кратковременно увеличивает шанс уклонения от вражеской атаки на 50%. Единственное защитное заклинание в арсенале рога, довольно полезное.

Sprint (10, 34, 58) - увеличивает скорость перемещения на 50%, действует пятнадцать секунд (перезарядка - пять минут). Применяется, в основном, для скоростного сматывания удочек из опасной ситуации либо же просто при путешествиях. Может использоваться одновременно со Stealth.

Kick (12, 26, 42, 58) - банальный пинок. Наносит слабый урон, зато прерывает процесс кастования и лишает мага возможности применять другие спеллы этого типа в течение некоторого времени.

Feint (16, 28, 40, 52) - хитроумный прием, который не наносит никакого урона, но понижает уровень агрессивности моба (в случае успеха он теряет всякий интерес к игроку). Лучше всего применять в группах, когда по недоразумению монстр начинает кусать хлипкого разбойника вместо толстого воина. В одиночку малоэффективен - для бегства лучше использовать Sprint или Vanish.

Subtlety

Stealth (1, 20, 40, 60) - один из ключевых приемов в арсенале разбойника. Позволяет становиться невидимым для мобов одного с героем уровня и ниже, нарушается с первой атакой. В этом режиме скорость передвижения заметно снижается. Возможностей для применения Stealth - море. Можно, к примеру, обойти заставы мобов на подступах к сундуку с ценным лутом или незаметно подкрасться к противнику для нанесения смертельного удара.

Pick Pocket (4) - применяется из режима Stealth, позволяет обыскивать карманы моба. Не действует на игроков и NPC, а также на животных и других существ без карманов. Полученная таким образом добыча никак не влияет на лут, выпадающий из моба после смерти. В принципе, если хватает терпения, имеет смысл обыскивать всех мобов перед нападением - это обеспечит довольно неплохой приток финансов.

Десять тысяч лет назад здесь была цивилизация...

Sap (10, 28, 48) - применяется из режима Stealth. Парализует противника на продолжительное время (эффект обнуляется, если его атаковать). Позволяет эффективно расправляться с социальными мобами: самый сильный выводится из строя, оставшиеся уже не так опасны. Действует только на человекообразных врагов и не может быть применено более чем на одну цель одновременно.

Detect Traps (24) - позволяет засекать ловушки на сундуках. Обнаруженная ловушка подсвечивается синим.

Disarm Trap (30) - позволяет обезвреживать обнаруженные ловушки (для этого подойдите к ловушке в режиме Stealth).

Vanish (22, 42) -позволяет переходить в режим Stealth прямо в ходе боя (разумеется, если снова атаковать, то эффект обнуляется). Требует для применения одну порцию Flash Powder (можно купить у вендора по продаже ядов). Перед использованием лучше отбежать от противника, иначе может не сработать. Вообще - одно из лучших умений рогуя, позволяющее ему выходить из боя без потерь здоровья и нервов. Всегда держите при себе не меньше 20 порций Flash Powder, благо стоит он копейки.

Distract (22) - применяется из режима Stealth. Кидает обманку, отвлекающую внимание окрестных мобов (при этом они останавливаются на месте). Полезный прием, позволяющий легче красться мимо врагов (заодно и открывающий их спины для Backstab и Ambush).

Blind (34) - ослепляет противника, заставляя его бесцельно бродить по округе в течение десять секунд. Эффект обнуляется, если его атаковать. Требует Blinding Powder.

Hemorrhage (35, 46, 58) - наносит прямое ранение и в течение пятнадцати секунд увеличивает урон, наносимый жертве другими ударами. Достаточно опасный прием. Дает один комбо-поинт.

Safe Fall (40) - уменьшает урон от падения с большой высоты. В принципе, при осторожной игре вполне можно без него обойтись.

Таланты

Assassination

1 уровень

Improved Eviscerate

1/2/3 ранг - увеличивает урон от Eviscerate на 5/10/15%. Один из важнейших талантов, брать без разговоров.

Remorseless Attacks

1/2/3/4/5 ранг - если сразу после убийства противника атаковать другого врага, шанс критического удара повышается на 8/16/24/32/40%.

Malice

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Assassination)

Ruthlessness

1/2/3 ранг - дает 20/40/60% шанс, что finishing move добавит один комбо-поинт.

Murder

1/2 ранг - повышает вероятность попадания при использовании Sap, Ambush, Garrote и Cheap Shot на 3/5%.

Improved Slice and Dice

1/2/3 ранг - повышает продолжительность Slice and Dice на 15/30/45%.

3 уровень (требует 10 очков в Assassination)

Improved Expose Armor

1/2/3 ранг - повышает продолжительность Expose Armor на 15/30/45%.

Relentless Strikes (требует 3 очка в Ruthlessness)

1 ранг - дает (20% х количество комбо-поинтов) шанс, что finishing move восполнит 25 очков энергии.

Lethality (требует 5 очков в Malice)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара при выполнении Sinister Strike, Gouge, Backstab, Ghostly Strike и Hemorrhage на 6/12/18/24/30%.

4 уровень (требует 15 очков, вложенных в Assassination)

Vile Poisons

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от ядов на 3/6/9/12/15%.

Improved Instant Poison

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс нанесения урона от Instant Poison на 2/4/6/8/10%.

5 уровень (требует 20 очков в Assassination)

Improved Kidney Shot

1/2/3 ранг - уменьшает перезарядку Kidney Shot на 2/4/5 секунд.

Cold Blood

1 ранг - дает новую способность, которая один раз в три минуты дает 100% шанс нанести критический удар с помощью Sinister Strike, Backstab, Ambush или Eviscerate.

Танцующая нежить - презабавное зрелище

Improved Deadly Poison

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс нанесения урона от Deadly Poison на 3/6/9/12/15%.

6 уровень (требует 25 очков в Assassination)

Seal Fate (требует 1 очко в Cold Blood)

1/2/3/4/5 ранг - дает 20/40/60/80/100% шанс, что критический удар от opening move добавит еще один комбо-поинт.

7 уровень (требует 30 очков в Assassination)

Vigor

1 ранг - увеличивает максимальный запас энергии на 10 очков. Менее полезно, чем Adrenaline Rush.

Combat

1 уровень

Improved Gouge

1/2/3 ранг - увеличивает продолжительность Gouge на 0.5/1/1.5 секунд.

Improved Sinister Strike

1/2 ранг - уменьшает стоимость Sinister Strike на 3/5 очка. Как и Improved Eviscerate, однозначный маст хэв.

Станция Undercity. Дирижабль дальше не пойдет

Lightning Reflexes

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс уклонения от удара на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Combat)

Improved Backstab

1/2/3 ранг - увеличивает шанс критического удара при выполнении Backstab на 10/20/30%.

Deflection

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс парирования удара на 1/2/3/4/5%.

Precision

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс попадания по врагу на 1/2/3/4/5%.

3 уровень (требует 10 очков в Combat)

Riposte (требует 5 очков в Deflection)

1 ранг - наносит 150% урон и обезоруживает цель на пятнадцать секунд, может быть применено только после удачного парирования (parry) удара.

Improved Evasion

1/2 ранг - увеличивает продолжительность Evasion на 2/4 секунды.

Improved Sprint

1/2/3 ранг - уменьшает время перезарядки Sprint на 30/60/90 секунд.

4 уровень (требует 15 очков в Combat)

Improved Kick

1/2 ранг - дает 50/100% шанс на две секунды пинком лишить противника возможности кастовать.

Dagger Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара кинжалом на 1/2/3/4/5%.

Dual Wield Specialization (требует 5 очков в Precision)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает на 10/20/30/40/50% урон, наносимый оружием в левой руке.

5 уровень (требует 20 очков в Combat)

Mace Specialization

1/2/3/4/5 ранг - дает возможность оглушить противника булавой на три секунды с вероятностью в 1/2/3/4/5%.

Blade Flurry

1 ранг - увеличивает скорость атаки на 20% и позволяет наносить урон противникам, находящимся рядом с целью.

Sword Specialization

1/2/3/4/5 ранг - дает возможность нанести дополнительный удар мечом с вероятностью в 1/2/3/4/5%.

↑ А какой в этом лесу воздух! Даже матом ругаться не хочется

Fist Weapon Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара кулачным оружием на 1/2/3/4/5% (абсолютно бесполезно ввиду отсутствия приличного оружия этого вида).

6 уровень (требует 25 очков в Combat)

Throwing Weapon Specialization

1/2 ранг - увеличивает дальность броска метательного оружия на 3/6 ярдов (еще один бессмысленный талант).

Aggression

1/2/3 ранг - увеличивает урон от Sinister Strike и Eviscerate на 2/4/6%.

7 уровень (требует 30 очков, вложенных в Combat)

Adrenaline Rush

1 ранг - на пятнадцать секунд удваивает скорость восстановления энергии.

Subtlety

1 уровень

Rapid Concealment

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает перезарядку Stealth на 1/2/3/4/5 секунд.

Master of Deception

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает вероятность быть замеченным в режиме Stealth.

Camouflage

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает скорость перемещения в режиме Stealth на 3/6/9/12/15%.

2 уровень (требует 5 очков в Subtlety)

Elusiveness

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает перезарядку Evasion, Vanish и Blind на 15/30/45/60/75 секунд.

Opportunity

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон от Backstab, Ambush и Garrote на 4/8/12/16/20%.

3 уровень (требует 10 очков в Subtlety)

Improved Ambush (требует 5 очков в Opportunity)

1/2/3 ранг - увеличивает шанс критического удара при использовании Ambush на 15/30/45%.

Improved Garrote (требует 5 очков в Opportunity)

1/2 ранг - уменьшает стоимость Garrote на 5/10%.

Initiative

1/2/3/4/5 ранг - дает 15/30/45/60/75% шанс, что Ambush, Cheap Shot или Garrote добавит еще один комбо-поинт.

Ghostly Strike

1 ранг - наносит 125% урон и увеличивает шанс увернуться от атаки противника.

4 уровень (требует 15 очков в Subtlety)

Improved Vanish

1/2/3 ранг - увеличивает скорость в режиме Vanish на 10/20/30%.

Improved Rupture

1/2/3 ранг - увеличивает урон от Rupture на 10/20/30%.

Improved Sap

1/2/3 ранг - дает 30/60/90% шанс перейти обратно в режим Stealth после применения Sap.

5 уровень (требует 20 очков в Subtlety)

Preparation

1 ранг - моментально перезаряжает все способности (обнуляет кулдаун). Может быть использовано один раз в десять минут.

Improved Cheap Shot

1/2 ранг - уменьшает стоимость Cheap Shot на 10/20 очков.

Improved Distract

1/2 ранг - увеличивает дальность действия Distract на 3/6 ярдов.

6 уровень (требует 25 очков в Subtlety)

Setup (требует 1 очко в Ghostly Strike)

1/2/3 ранг - дает 15/20/45% шанс, что уклонение (Dodge) от атаки добавит еще один комбо-поинт.

Hemorrhage

1 ранг - открывает одноименную способность.

7 уровень (требует 30 очков в Subtlety)

Premeditation

1 ранг - применяется из режима Stealth. Добавляет цели два комбопоинта еще до начала боя. Если дополнить содеянное Cheap Shot и Sinister Strike, то можно в первую же секунду боя нанести максимальный урон.

Расы: *Humans, Dwarves, Night Elves, Undead, Trolls*

Важнейшие параметры: *Intellect, Spirit, Stamina*

Доступная броня: *Cloth*

Доступное оружие: *Maces, Daggers, Wands, Staves*

Достоинства:

+ возможность лечить и воскрешать;
+ сильные баффы;
+ мощная атакующая магия;
+ располагает средствами для "контроля толпы";
+ популярен в группах.

Недостатки:

- небольшое количество хитпоинтов;
- слабая броня;
- зависимость от маны;
- достаточно непростой класс для освоения.

Священник (или, если хотите, жрец) - один из самых интересных классов в World of Warcraft. Начнем с того, что вововский Priest заметно отличается от распространенного во многих играх образа священника как благодушного старичка, убелен-

⬆ Ходят тут всякие, развращают оргриммарскую молодежь розовыми чулочками...

ного сединами, или кроткой девы с голубиным взглядом. Да, он, конечно, благословляет и лечит, но покалечить при случае тоже может. Особенно если этот Priest балуется изучением теневой магии (shadow magic), а таких в WoW - большинство. В его распоряжении - набор заклинаний на любой случай жизни: и для лечения, и для защиты, и для атаки, и для контроля толпы. Один только Psychic Scream чего стоит - этого нечеловеческого вопля побаиваются даже опытные пвперы из других классов. Словом, Священник в WoW олицетворяет то самое добро, которое должно быть с кулаками. Ну или зло - если считать таковым священников Орды.

С другой стороны, несмотря на их общепризнанную крутизну в пвп и неплохие способности к соло-экспингу, священников в WoW не так уж много, а уж до 60-го уровня доживают и вовсе единицы. Возможно, причина в том, что многие квесты и инстансы рассчитаны на групповое прохождение, а в группе от священников ждут прежде всего своевременного и качественного лечения, а не демонстрации выдающихся способностей к убиению монстров. И не просто ждут - требуют. Приготовьтесь к критике и даже оскорблениям со стороны отдельных неумных личностей, которые слабо представляют специфику работы священника, но уверены, что тот прямо-таки обязан спасти их в любой ситуации. Вольготнее всего наш служитель культа чувствует себя в опытной, хорошо сыгранной группе, где его отнюдь не скромный вклад в общую победу могут оценить по достоинству. Но даже в такой партии от священника требуется определенное самоотречение, на которое не все способны. Трудно, знаете ли, все время за чужими спинами отсиживаться, хочется иногда и спеллом каким-нибудь красиво бабахнуть, ведь умеем же! А приходится сдерживать себя, ибо ваш эффектный выход на первый план сценарием, увы, не предусмотрен.

Есть в этой ситуации и свои плюсы: священнику не нужно мучительно искать свое место в партии, как это происходит с некоторыми другими классами на высоких уровнях. С караваем и вышитым рушником его встретят в любой группе, ведь в искусстве целительства со священниками - даже теневыми - могут посоревноваться разве что друиды, специально качавшие соответствующие таланты.

Заклинания

Discipline Magic

Power Word: Fortitude (1, 12, 24, 36, 48, 60) - заклинание, на тридцать минут увеличивающее стамину (stamina) дружественного персонажа. Мощность баффа зависит от уровня; также ее можно повысить, прокачав соответствующий талант.

Power Word: Shield (6, 12, 18, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60) - мгновенное заклинание, окружающее священника или дружественного ему персонажа защитной аурой, которая поглощает определенное количество повреждений - как физических, так и магических. Огражденный щитом персонаж может произносить заклинания, не боясь, что их прервут. Аура держится в течение тридцать секунд или пока противник не собьет ее. Новый щит можно скастовать только через 30 секунд после наложения предыдущего, однако существует талант, позволяющий снизить перезарядку вдвое.

⬆ Местный стоунхендж населяют огненные элементалы

Inner Fire (12, 20, 30, 40, 50, 60) - это заклинание существенно увеличивает силу атаки и показатели брони, но может быть наложено только на себя. Время действия - три минуты.

Dispel Magic (18, 36) - снимает один магический эффект с выбранной цели. Заклинание может накладываться как на друзей, так и на врагов.

Shackle Undead (20, 40, 60) - заклинание для временной нейтрализации нежити. "Закованный" андед не может двигаться, атаковать или произносить заклинания. Длительность спелла - от тридцати до пятидесяти секунд (в зависимости от ранга), однако андед не должен получать повреждений, иначе эффект пропадет. Заклинание можно наложить только на одного противника.

Mana Burn (24, 32, 40, 48, 56) - заклинание, вытягивающее ману у оппонента. Плюс к этому противник получает повреждения, размер которых равняется половине потерянной им маны. Один из основных спеллов, использующихся в пвп.

Levitate (34) - заклинание полета. В этом состоянии священник может "парить" над землей и водой, а также падать с высоты с замедленной скоростью. Длительность - одна минута, однако любое повреждение обрывает полет. Спелл требует реагента - light feather (падает с различных летающих существ).

Divine Spirit (талант, 42, 54) - это заклинание можно получить, выбрав соответствующий талант. На тридцать минут повышает силу духа (spirit).

Holy Magic

Lesser Heal (1, 4, 10); Heal (16, 22, 28, 34); Greater Heal (40, 46, 52, 58) - вариации основного лечебного заклинания у священника, различающиеся силой воздействия. На первый взгляд, по соотношению вылеченных хитпоинтов и затраченной

Кто к нам с чем зачем, тот от того и того

маны эти спеллы эффективнее всех прочих. Однако их основной недостаток - слишком долгое время каста. К примеру, на Greater Heal уходит четыре секунды (это если священнику не мешают кастовать). К тому же слишком мощное лечение генерит не менее мощное аггро со стороны мобов, которое танк команды не всегда успевает перебить. Словом, этой группой заклинаний стоит пользоваться осторожно, подчас жертвуя эффективностью ради скорости и безопасности - себя и группы.

Flash Heal (20, 26, 32, 38, 44, 50, 56) - "вспышка" лечения. Произнесение этого заклинания занимает всего полторы секунды, что делает его особенно полезным в условиях боя.

Renew (8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56) - едва ли не основной лечебный спелл в репертуаре грамотного священника. Это заклинание восстанавливает определенное количество хитпоинтов через равные промежутки времени в течение пятнадцать секунд. Оно кастуется мгновенно, даже во время бега, требует умеренное количество маны и за счет "растянутого" эффекта почти не генерит аггро, что очень важно при игре в группе.

Prayer of Healing (30, 40, 50, 60) - заклинание, которое лечит всех членов группы, находящихся неподалеку. Этот спелл также следует применять с осторожностью, лучше всего после боя, дабы не отвлекать на себя внимание мобов.

Cure Disease (14) - лечит одну болезнь.

Abolish Disease (32) - нечто вроде "прививки" на двадцать секунд. Находящийся под ее действием персонаж каждые пять секунд избавляется от одной болезни.

Resurrection (10, 22, 34, 46, 58) - заклинание, позволяющее воскресить погибшего игрока. Не может быть использовано во время боя. Уровень спелла влияет на количество хитпоинтов и маны, с которыми воскресший персонаж возвращается в мир живых.

Smite (1, 6, 14, 22, 30, 38, 46, 54) - атакующее заклинание, которое особенно актуально на первых уровнях игры. Его минус - относительно долгое время каста, к тому же по своей эффективности оно уступает спеллам теневой магии. Однако в некоторых случаях Smite может оказаться полезным.

Holy Fire (талант, 24, 30, 36, 42, 48, 54, 60) - для приобретения этого спелла необходимо выучить соответствующий талант. Под воздействием заклинания противник получает мгновенные огненные повреждения плюс DoT на восемь секунд.

Holy Nova (талант, 50, 68) - заклинание, вызывающее вспышку святого огня, которая наносит повреждения всем врагам в радиусе десяти ярдов и на пять секунд понижает их уровень аггро по отношению к священнику.

Shadow Magic

Shadow Word: Pain (4, 10, 18, 26, 34, 42, 50, 58) - мгновенное заклинание, наносящее повреждения через равные промежутки времени в течение двадцати четырех секунд. Прокачка соответствующего таланта позволяет продлить действие спелла на 6 секунд.

Fade (8, 20, 30, 40, 50, 60) - с помощью этого спелла священник может попытаться "уйти в тень" на двадцать секунд, чтобы понизить уровень аггро со стороны мобов и вынудить их переключиться на других членов команды. Очень полезный спелл в группе.

Mind Blast (10, 16, 22, 28, 34, 40, 46, 52, 58) - мощное атакующее заклинание. Его минусы - достаточно длинный кулдаун (можно понизить прокачкой таланта) и повышенный уровень аггро от применения этого спелла. При игре в группе Mind Blast следует использовать крайне осторожно или вообще отказаться от него.

Psychic Scream (14, 28, 42, 56) - этим воплем священник может испугать от двух до пяти противников (в зависимости от ранга заклинания). Находящиеся под действием страха моб или игрок в течение восьми секунд не могут контролировать свои действия, что дает священнику необходимую паузу для бегства, лечения или атаки. Одно из ключевых заклинаний, использующихся в пвп.

Mind Soothe (20, 36, 52) - заклинание, которое "успокаивает" оппонента, уменьшая радиус его атаки до десяти ярдов. Действует лишь на гуманоидов не выше определенного уровня (зависит от ранга спелла). Длительность - пятнадцать секунд.

Mind Vision (22, 44) - заклинание, позволяющее священнику в течение одной минуты видеть мир глазами выбранного монстра.

Mind Flay (талант, 28, 36, 44, 52, 60) - отличный атакующий спелл, с помощью которого священник наносит противнику определенное количество повреждений в течение трех секунд, одновременно снижая его скорость передвижения на 50%. Единственный минус этого заклинания - его действие прекращается, если священник двигается с места или сам получает повреждения. Поэтому лучше всего кастовать Mind Flay из-под щита (Power Word: Shield) или когда противник не может атаковать (находясь под действием страха, убегая и т.п.).

Mind Control (30, 44, 58) - позволяет до одной минуты контролировать оппонента (правда, при этом

Миша Гарретов: такси подано, куда летим?

скорость его атаки снижается на 20%). Действует только на гуманоидов не выше определенного уровня (зависит от ранга спелла). На мобов и игроков Mind Control действует по-разному: в первом случае вы можете использовать магию и спецатаки противника, а во втором - только атаковать физически. Однако ничто не мешает злому священнику заставить одурманенного противника совершить самоубийство - например, спрыгнуть с высокой горы.

Shadow Protection (30, 42, 56) - на 10 минут повышает дружественному персонажу резист к теневой магии. Эффективность баффа определяется уровнем заклинания.

Расовые заклинания

Desperate Prayer (Dwarfs/Humans) - не требующее маны мгновенное заклинание лечения, которое священник может скастовать на себя раз в полчаса.

Starshards (Night Elfs) - атакующий спелл, наносящий повреждения через равные промежутки времени. Заклинание прерывается, если священник двигается с места или получает повреждения.

Touch of Weakness (Undeads) - заклинание, которое священник кастует на себя. После этого первая успешная атака оружием накладывает на соперника двухминутное проклятие, уменьшающее его урон.

Hex of Weakness (Trolls) - заклинание, которое по своему действию аналогично андедскому Touch of Weakness.

Fear Ward (Dwarfs) - защищает дружественного персонажа от действия страха. Заклинание держится десять минут или пока не сработает.

Feedback (Humans) - зачаровывает оружие священника, так что оно получает возможность вытягивать ману из оппонента, одновременно нанося дополнительные повреждения, размер которых соответствует количеству вытянутой маны.

Elune's Grace (Night Elfs) - заклинание, понижающее урон от атак с расстояния (из луков, арбалетов, ружей и т.п.). Кастуется только на себя.

Devouring Plague (Undeads) - заклинание, которое наносит противнику повреждения в течение двадцать четыре секунд, при этом восстанавливая здоровье самого священника.

Shadowguard (Trolls) - заклинание, очень напоминающее шаманский Lightning Shield. Священник окружает себя сгустками теневой энергии, которые во время боя наносят повреждения сопернику.

Таланты

Discipline

1 уровень

Unbreakable Will

1/2/3/4/5 ранг - повышает шанс устоять против таких эффектов, как Stun, Fear и Silence на 3/6/9/12/15%.

Silent Resolve

1/2/3/4/5 ранг - снижает уровень аггро (threat), генерируемого вашими атакующими заклинаниями, на 4/8/12/16/20%.

2 уровень (требует 5 очков в Discipline)

Wand Specialization

1/2/3/4/5 ранг - повышает урон, который вы наносите волшебными палочками (Wands) на 5/10/15/20/25%

Martyrdom

1/2 ранг - дает вам 50-/100-процентный шанс достичь эффекта Focused Casting (держится шесть секунд), после того как вы стали жертвой критического удара. Находясь под действием этого эффекта, вы не теряете время при произнесении заклинания, даже если в этот момент получаете повреждения.

Improved Power Word: Shield

1/2/3 ранг - на 5/10/15 секунд сокращает время действия эффекта Weakened Soul, не позволяющего повторно скастовать Power Word: Shield на одну и ту же цель.

Improved Power Word: Fortitude

1/2 ранг - повышает эффект заклинаний Power Word: Fortitude и Prayer of Fortitude на 15/30%

3 уровень (требует 10 очков в Discipline)

Focused Casting (требует 2 очков в Martyrdom)

1/1 ранг - когда этот талант активен, вы не теряете время при произнесении заклинания, даже если получаете повреждения. Длительность - восемь секунд.

Mental Agility

1/2/3/4/5 - сокращает затраты маны на мгновенные (instant) заклинания на 2/4/6/8/10%.

4 уровень (требует 15 очков в Discipline)

Improved Inner Fire

1/2/3 ранг - повышает эффект заклинания Inner Fire на 15/30/45%.

Mental Strength

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает ваш пул маны на 2/4/6/8/10%.

Improved Mana Burn

1/2 ранг - сокращает время, необходимое на произнесение заклинания Mana Burn, на 0,3/0,5 секунды.

5 уровень (требует 20 очков в Discipline)

Meditation

1/2/3/4/5 ранг - позволяет регенерировать ману даже во время

Гоблины наряду с гномами являются апологетами технического прогресса

Кости героев, сложивших свои головы в кровопролитных боях за Хильсбредщину. Мы же чешем за ухом

Чудо в перьях. Долеталось

произнесения заклинаний (с 3/6/9/12/15% от обычной скорости).

Inner Focus (требует 5 очков в Mental Agility)

1 ранг - будучи активированным, этот талант снижает затраты маны на произнесение следующего заклинания на 100% и повышает шанс критического эффекта на 25% (при условии, что он вообще возможен).

6 уровень (требует 25 очков в Discipline)

Force of Will

1/2/3/4/5 ранг - повышает повреждения, наносимые вашими заклинаниями на 1/2/3/4/5%, а также увеличивает шанс критического эффекта ваших атакующих заклинаний на 1/2/3/4/5%.

7 уровень (требует 30 очков в Discipline)

Divine Spirit (требует 5 очков в Meditation):

1 ранг - заклинание, повышающее силу духа (Spirit) на 23 единицы. Длительность - тридцать минут.

Holy

1 уровень

Improved Renew

1/2/3/4/5 ранг - повышает количество хитпоинтов, вылеченных с помощью заклинания Renew, на 3/6/9/12/15%.

Holy Specialization

1/2/3/4/5 ранг - повышает шанс критического эффекта заклинаний школы Holy на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Holy)

Spiritual Healing

1/2/3/4/5 ранг - повышает количество хитпоинтов, восстановленных с помощью лечебных заклинаний, на 2/4/6/8/10%.

Improved Smite

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает количество повреждений, наносимых заклинанием Smite, на 2/4/6/8/10%.

3 уровень (требует 10 очков в Holy)

Holy Fire

1 ранг - заклинание, наносящее мгновенные огненные повреждения противнику плюс накладывающее огненный DoT на восемь секунд.

Inspiration

1/2/3/4/5 ранг - на 5/10/15/20/25% повышает уровень брони вашего пациента в случае, если был достигнут критический эффект от таких заклинаний, как Flash Heal, Heal, Greater Heal или Prayer of Healing. Длительность - пятнадцать секунд.

Subtlety

1/2/3/4/5 ранг - снижает уровень аггро, генерируемого вашими лечебными заклинаниями, на 4/8/12/16/20%.

4 уровень (требует 15 очков в Holy)

Improved Healing

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает затраты маны на произнесение таких заклинаний, как Lesser Heal, Heal и Greater Heal, на 3/6/9/12/15%.

Improved Flash Heal

1/2 ранг - дает вам 35/70-процентный шанс не быть прерванным во время произнесения заклинания Flash Heal, даже если вы получаете повреждения.

5 уровень (требует 20 очков в Holy)

Divine Fury (требует 1 очко в Holy Fire)

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время, затрачиваемое на произнесение таких заклинаний, как Smite и Holy Fire, на 0,1/0,2/0,3/0,4/0,5 секунд.

Improved Prayer of Healing

1/2 ранг - снижает затраты маны на произнесение заклинания Prayer of Healing на 10/20%.

Spirit of Redemption

1 ранг - в случае вашей смерти прилетает Дух Искупления, который лечит 414-456 хитпоинтов сразу плюс еще 441 хитпоинт в течение 21 секунды всем находящимся неподалеку дружественных персонажам.

6 уровень (требует 25 очков в Holy)

Master Healer (требует 5 очков в Improved Healing)

1/2/3/4/5 ранг - сокращает время, затрачиваемое на произнесение таких заклинаний, как Heal и Greater Heal, на 0,1/0,2/0,3/0,4/0,5 секунд.

7-й уровень (требует 30 очков в Holy)

Holy Nova

1/1 ранг - заклинание, вызывающее вспышку святого огня, которая наносит 96-105 повреждений всем врагам в радиусе десяти ярдов и на пять секунд понижает их уровень аггро по отношению к кастеру.

Shadow

1 уровень

Spirit Tap

1/2/3/4/5 ранг - дает 20-/40-/60-/80-/100-процентный шанс вдвое увеличить силу духа (Spirit) после убийства противника, которое приносит вам очки опыта. Пока эффект действует, вы восстанавливаете ману даже во время произнесения заклинаний (с 50% от обычной скорости). Длительность - пятнадцать секунд.

Blackout

1/2/3/4/5 ранг - заклинания школы Shadow получают 2-/4-/6-/8-/10-процентный шанс ошеломить (stun) противника на три секунды.

Среди этих развалин бродят ужасные великаны

2 уровень (требует 5 очков в Shadow)

Shadow Affinity

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает уровень аггро (threat), генерируемого заклинаниями школы Shadow, на 5/10/15/20/25%.

Improved Shadow Word: Pain

1/2 ранг - увеличивает длительность заклинания Shadow Word: Pain на 3/6 секунд.

Shadow Focus

1/2/3/4/5 ранг - снижает шансы противника отрезистить ваши заклинания школы Shadow на 2/4/6/8/10%.

3 уровень (требует 10 очков в Shadow)

Improved Psychic Scream

1/2 ранг - уменьшает перезарядку заклинания Psychic Scream на 2/4 секунды.

Improved Mind Blast

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает перезарядку заклинания Mind Blast на 0,5/1/1,5/2/2,5 секунд.

Mind Flay

1 ранг - заклинание, наносящее противнику 75 повреждений в течение три секунд, одновременно снижая скорость его передвижения на 50%.

4 уровень (требует 15 очков в Shadow)

Improved Fade

1/2 ранг - увеличивает длительность заклинания Fade на 5/10 секунд.

Shadow Reach

1/2/3 ранг - увеличивает максимальную дистанцию, с которой вы можете произносить заклинания школы Shadow, на 6/13/20%.

5 уровень (требует 20 очков в Shadow)

Silence (требует 2 очков в Improved Psychic Scream)

1/1 ранг - на пять секунд оглушает противника, не давая ему произносить заклинания.

Shadow Weaving

1/2/3/4/5 ранг - заклинания школы Shadow получают 20-/40-/60-/80-/100-процентный шанс сделать вашего противника уязвимым к теневой магии на пятнадцать секунд. Эта уязвимость увеличивает повреждения, получаемые им от заклинаний школы Shadow, на 3%. Последующие эффекты подобного рода суммируются с предыдущими (до пяти раз).

Vampiric Embrace (требует 1 очко в Mind Flay)

1 ранг - поражает противника теневой энергией, за счет чего все члены партии в течение шестьдесят секунд восстанавливают определенное количество хитпоинтов (20% от повреждений, нанесенных противнику любыми заклинаниями школы Shadow).

6 уровень (требует 25 очков в Shadow)

Darkness (требует 5 очков в Shadow Weaving)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает повреждения, наносимые заклинаниями школы Shadow, на 2/4/6/8/10%.

7 уровень (требует 30 очков в Shadow)

Shadowform

1 ранг - позволяет вам перейти в теневую форму (Shadowform), что увеличивает повреждения от заклинаний школы Shadow на 15% и уменьшает наносимый вам физический урон на 15%. Однако в теневой форме можно произносить только заклинания из Shadow и Discipline.

Милые киски. Но злые и невоспитаные

Расы: *Orcs, Taurens, Trolls*

Важнейшие параметры: *любой параметр (в зависимости от специализации шамана)*

Доступная броня: *Leather, Mail (после 40-го уровня), Shields*

Доступное оружие: *Maces, Staves, Daggers, Axes; при наличии соответствующего таланта - 2-handed axes и maces.*

Достоинства:

+ возможность лечить и воскрешать;
+ мощная атакующая магия;
+ хорошие навыки ближнего боя;
+ разнообразный арсенал приемов - на все случаи жизни;
+ способность носить кольчугу и щиты.

Недостатки:

– нет навыков контроля противника;
– едва ли не самый высокий расход маны среди всех кастерских классов;
– сложный класс для освоения;
– доступен только Орде.

Из всех гибридных классов, доступных в WoW, шаман едва ли не самый гибридный. Если партия скажет "Надо!", шаман ответит "Есть" и героически закроет собой практически любую амбразуру. В случае нужды и танка заменит, и хилера, и даже мага. Нет нужды - будет полезен в группе поддержки. Да и соло шаман выглядит вполне достойно - что против монстров, что против других игроков. "Имба, имба!" - нередко кричат вслед шаманам обиженные представители Альянса, которым достался тоже гибридный, но явно уступающий шаманам в харизме паладин. Имба - значит imbalanced, то есть чересчур сильный, нарушающий баланс. Враки это, сказки, которые рассказывают мамы на ночь маленьким эльфам и гномам. Сама по себе принадлежность к шаманской братии еще не гарантирует победы в любой ситуации. Нужны еще и руки прямые - а впрочем, какому классу они не нужны? У шамана столько возможностей, что легко запутаться. Одних только тотемов больше десятка, а в бою можно использовать максимум четыре, причем все они должны принадлежать разным школам. А еще традиционные заклинания, энчанты для оружия и прочие "плюшки"... Хороший шаман должен держать в уме множество комбинаций и уметь выбирать из них наиболее подходящую для каждого конкретного случая. Одним словом, класс непростой, но, безусловно, очень интересный и необычный.

Заклинания

Elemental Combat

Earth Shock (4, 8, 14, 24, 36, 48, 60) - мгновенное заклинание, наносящее противнику природные (Nature) повреждения. Оно также прерывает процесс произнесения заклинаний, после чего оппонент не может кастовать спеллы той же школы в течение двух секунд. Генерит повышенное количество аггро.

Earthbind Totem (6) - тотем с пятью хитами, замедляющий скорость передвижения всех врагов на расстоянии десяти ярдов. Время жизни - сорок пять секунд (или пока он не уничтожен).

Lightning Bolt (1, 8, 14, 20, 26, 32, 38, 44, 50, 56) - молния, наносящая противнику природные повреждения.

Stoneclaw Totem (8, 18, 28, 38, 48, 58) - тотем с 65 хитами, который провоцирует всех врагов в радиусе восьми ярдов атаковать его. Время жизни - пятнадцать секунд.

Flame Shock (10, 18, 28, 40, 52) - мгновенное заклинание, наносящее противнику огненные повреждения плюс накладывающее огненный ДоТ на 12 секунд.

Fire Nova Totem (12, 22, 32, 32, 42, 52) - тотем с пятью, действующий в течение пяти секунд. Если он не уничтожен в первые четыре секунды, наносит огненные повреждения всем врагам в радиусе десяти ярдов.

Purge (12, 32) - снимает с противника один магический эффект.

Frost Shock (20, 34, 46, 58) - мгновенное заклинание, наносящее противнику холодные (Frost) повреждения и замедляющее скорость его передвижения на 50% (эффект длится восемь секунд).

Searing Totem (квест, 20, 30, 40, 50, 60) - тотем с пятью хитами, который в течение тридцать пять секунд атакует одного противника в радиусе двадцати ярдов. Наносит огненные повреждения.

Один тотем лечит, другой уменьшает наносимые вам повреждения. Хорошо, однако, шаманом быть

Magma Totem (26, 36, 46, 56) - тотем с пятью хитами, который каждые две секунды наносит огненные повреждения всем противникам в радиусе восьми ярдов. Время жизни - двадцать секунд.

Chain Lightning (32, 40, 48, 56) - молния, которая последовательно поражает до трех противников (каждый раз уровень повреждений снижается на 30%). Наносит природные повреждения.

Enhancement

Rockbiter Weapon (1, 8, 16, 24, 34, 44, 54) - зачаровывает оружие шамана, увеличивая силу его атаки и повышая уровень аггро от атак этим оружием. Эффект держится пять минут.

Lightning Shield (8, 16, 24, 32, 40, 48, 56) - шаман окружает себя тремя шаровыми молниями. Когда противник атакует шамана в ближнем бою или на расстоянии, одна из молний поражает его, нанося природные повреждения. Щит держится десять минут (или пока все молнии не сработают).

Flametongue Weapon (10, 18, 26, 36, 46, 56) - зачаровывает оружие шамана огнем, так что при каждом ударе оно наносит дополнительные огненные повреждения (их размер зависит от скорости оружия). Эффект держится пять минут.

Strength of Earth Totem (10, 24, 38, 52) - тотем с пятью хитами, увеличивающий силу всех членов партии, находящихся на расстоянии двадцати ярдов. Время жизни - сорок пять секунд.

Stoneskin Totem (квест, 14, 24, 34, 44, 54) - тотем с пятью хитами, защищающий всех членов партии в радиусе двадцати ярдов, уменьшая количество повреждений в ближнем бою. Время жизни - одна минута.

Frostbrand Weapon (20, 28, 38, 48, 58) - зачаровывает оружие шамана холодом, так что при каждом ударе оно имеет шанс нанести дополнительные повреждения, а также замедлить скорость оппонента на 75% на восемь секунд. Эффект держится пять минут.

Ghost Wolf (20) - заклинание, превращающее шамана в волка-призрака, за счет чего его скорость увеличивается на 40%. Может быть использовано только на открытых пространствах.

Water Breathing (22) - шаман или дружественный персонаж получают возможность дышать под водой в течение десяти секунд.

Frost Resistance Totem (24, 38, 54) - тотем с пятью хитами, повышающий защиту от холода у всех членов партии, находящихся в радиусе двадцати ярдов. Время жизни - одна минута.

Far Sight (26) - дает возможность смотреть на мир с выбранной точки. Эффект длится одну минуту и может быть использован только на открытых пространствах.

Fire Resistance Totem (28, 42, 58) - тотем с пятью хитами, повышающий защиту от огня у всех членов партии, находящихся в радиусе двадцати ярдов. Время жизни - одна минута.

Flametongue Totem (28, 38, 48, 58) - тотем с пятью хитами, зачаровывающий огнем оружие у всех членов партии, находящихся в радиусе 20 ярдов. В результате каждый удар наносит дополнительные огненные повреждения, размер которых зависит от скорости оружия. Время жизни - полторы минуты.

Water Walking (28) - заклинание, позволяющее шаману или дружественному персонажу в течение десяти минут ходить по воде. Любые повреждения отменяют эффект.

Astral Recall (30) - заклинание, возвращающее кастера в гостиницу, которую он объявил своим домом.

Grounding Totem (30) - тотем с пятью хитами, который каждые десять секунд поглощает одно вражеское заклинание, направленное против кого-либо из членов партии. Не работает против массовых спеллов. Время жизни - сорок пять секунд.

Nature Resistance Totem (30, 44, 60) - тотем с пятью хитами, повышающий защиту от природных повреждений у всех членов партии, находящихся в радиусе двадцати ярдов. Время жизни - одна минута.

Windfury Weapon (30, 40, 50, 60) - тотем, зачаровывающий оружие шамана, в результате чего каждый удар дает 20% шанс провести две дополнительные атаки повышенной силы. Эффект держится пять минут.

Windfury Totem (32, 42, 52) - тотем с пятью хитами, зачаровывающий оружие всех членов партии, находящихся в радиусе 20 ярдов. В результате каждый удар дает 20% шанс провести одну дополнительную атаку повышенной силы. Время жизни - полторы минуты.

Sentry Totem (34) - неподвижный тотем со ста хитами, который позволяет обозревать окрестности и предупреждает о врагах. Правой кнопкой мыши можно переключаться между взглядом шамана и взглядом тотема.

Windwall Totem (36, 46, 56) - тотем с пятью хитами, который защищает всех членов партии, находящихся в радиусе двадцати ярдов, от атак с расстояния, уменьшая получаемые повреждения. Время жизни - одна минута.

Grace of Air Totem (42, 56) - тотем с пятью хитами, повышающий ловкость всех членов партии, нахо-

Если любите животных, то вам наверняка захочется завести такого котенка

дящихся на расстоянии двадцати ярдов. Время жизни - 1,25 минуты.

Restoration

Healing Wave (1, 6, 12, 18, 24, 32, 40, 48, 56), Lesser Healing Wave (20, 28, 36, 44, 52, 60) - лечебные заклинания шамана.

Ancestral Spirit (12, 24, 36, 48, 60) - заклинание воскрешения. Не может быть использовано во время боя.

Cure Poison (16) - излечивает одно отравление на дружественном персонаже.

Tremor Totem (18) - тотем с пятью хитами, который трясет землю вокруг себя, выводя из-под действия эффектов Fear, Char и Sleep всех членов партии в радиусе тридцати ярдов. Время жизни - полторы минуты.

Cure Disease (22) - излечивает одну болезнь на дружественном персонаже.

Poison Cleansing Totem (22) - тотем с пятью хитами, который каждые пять секунд пытается вылечить отравление у кого-либо из членов партии, находящихся в радиусе двадцати ярдов. Время жизни - полторы минуты.

Mana Spring Totem (26, 36, 46, 56) - тотем с пятью хитами, который каждые две секунды восстанавливает определенное количество маны у всех членов партии, находящихся в радиусе двадцати метров. Время жизни - одна минута.

Healing Stream Totem (квест, 30, 40, 50, 60) - тотем с пятью хитами, который каждые две секунды восстанавливает определенное количество хитпоинтов у всех членов партии, находящихся в радиусе двадцати метров. Время жизни - одна минута.

Reincarnation (30) - позволяет после смерти воскреснуть с 20% здоровья и маны. Может использоваться только раз в один час.

Disease Cleansing Totem (38) - тотем с пятью хитами, который каждые пять секунд пытается вылечить одну болезнь у кого-либо из членов партии, находящихся в радиусе двадцати ярдов. Время жизни - полторы минуты.

Chain Heal (40, 46, 54) - последовательно лечит до трех человек. Если заклинание скастовано на кого-то из членов партии, то и в дальнейшем оно будет лечить только однопартийцев. С каждым "прыжком" эффективность лечения снижается на 50%.

Mana Tide Totem (талант, 48, 58) - тотем с пятью хитами, который каждые три секунды восстанавливает значительное количество маны у всех членов партии в радиусе двадцати ярдов. Время жизни - двенадцать секунд.

Таланты

Elemental

1 уровень

Improved Lightning Bolt

1/2/3/4/5 ранг - снижает затраты на произнесение заклинания Lightning Bolt на 3/6/9/12/15%.

Concussion

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает повреждения от всех "шоковых" заклинаний на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Elemental)

Improved Stoneclaw Totem

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает количество хитпоинтов соответствующего тотема на 5/10/15/20/25%.

Call of Flame

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает урон всех огненных тотемов на 2/4/6/8/10%.

Convection (требует 5 очков в Concussion)

1/2/3/4/5 ранг - снижает затраты маны на произнесение всех "шоковых" заклинаний на 2/4/6/8/10%.

Improved Searing Totem

1/2 ранг - увеличивает время жизни соответствующего тотема на 10/20%.

3 уровень (требует 10 очков в Elemental)

Elemental Focus

1 ранг - 10% шанс войти в состояние Clearcasting после произнесения любого атакующего заклинания школ Fire, Frost или Nature. Благодаря этому затраты маны на произнесение следующего атакующего заклинания снижаются на 100%.

Call of Thunder

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического удара у всех Lightning спеллов на 1/2/3/4/6%.

Reverberation (требует 5 очков в Convection)

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает перезарядку всех "шоковых" заклинаний на 0,2/0,4/0,6/0,8/1 секунду.

4 уровень (требует 15 очков в Elemental)

Improved Fire Nova Totem

1/2 ранг - уменьшает время срабатывания соответствующего тотема на 1/2 секунды.

5 уровень (требует 20 очков в Elemental)

Elemental Fury (требует 5 очков в Call of Thunder)

1 ранг - на 100% увеличивает бонус урона от критического удара для заклинаний школ Fire, Frost и Nature.

Improved Magma Totem

1/2 ранг - уменьшает расход маны на установку соответствующего тотема на 10/20%.

6 уровень (требует 25 очков в Elemental)

Lightning Mastery

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время каста заклинаний Lightning Bolt и Chain Lightning на 0,2/0,4/0,6/0,8/1 секунду.

Improved Chain Lightning

1/2 ранг - увеличивает урон от заклинания Chain Lightning на 5/10%.

7 уровень

Elemental Mastery (требует 1 очко в Elemental Fury)

1 ранг - после активации этого таланта следующее заклинание

"Черный вход" в Orgrimmar

Страна вечной осени

школ Fire, Frost или Nature имеет 100-процентный шанс критического удара.

Enhancement

1 уровень

Ancestral Knowledge

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает максимальное количество маны на 1/2/3/4/5%.

Shield Specialization

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс блокировать атаки щитом на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Enhancement)

Improved Stoneskin Totem

1/2/3 ранг - увеличивает количество повреждений, поглощаемых соответствующим тотемом, на 7/14/20%.

Thundering Strikes

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс нанести критический удар оружием на 1/2/3/4/5%.

Improved Ghost Wolf

1/2 ранг - уменьшает время каста заклинания Ghost Wolf на 1/2 секунды.

Improved Lightning Shield

1/2/3 ранг - увеличивает урон, наносимый молниями Lightning Shield, на 5/10/15%.

3 уровень (требует 10 очков в Enhancement)

Improved Strength of Earth Totem

1/2/3 ранг - увеличивает эффективность соответствующего тотема на 5/10/15%.

Two-Handed Axes and Maces

1 ранг - позволяет использовать двуручные топоры и булавы.

Anticipation

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает показатель защиты (Defence) на 2/4/6/0/10.

4 уровень (требует 15 очков в Enhancement)

Flurry (требует 5 очков в Thundering Strikes)

1/2/3/4/5 ранг - после нанесения противнику критического удара увеличивает скорость атаки для трех следующих ударов на 10/15/20/25/30%.

Improved Rockbiter Weapon

1/2 ранг - увеличивает бонус от использования заклинания Rockbiter Weapon на 5/10%.

5 уровень (требует 20 очков в Enhancement)

Improved Flametongue Weapon

1/2 ранг - увеличивает бонус от использования заклинания Flametongue Weapon на 5/10%.

Parry

1 ранг - дает шанс парировать атаки противника.

Improved Frostbrand Weapon

1/2 ранг - увеличивает бонус от использования заклинания Frostbrand Weapon на 5/10%.

Improved Windfury Weapon

1/2 ранг - увеличивает бонус от использования заклинания Windfury Weapon на 11/22%.

6 уровень (требует 25 очков в Enhancement)

Toughness (требует 1 очко в Parry)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает показатель брони на 2/4/6/8/10% (учитывается только бонус от надетых вещей).

Improved Grounding Totem

1/2 ранг - увеличивает частоту поглощения атакующих заклинаний соответствующим тотемом на 2/4 секунды.

7 уровень (требует 30 очков в Enhancement)

Stormstrike

1 ранг - дает дополнительную атаку. Вдобавок к этому природные (Nature) повреждения от двух последующих магических атак увеличиваются на 20%. Эффект длится двенадцать секунд.

Improved Grace of Air Totem

1/2/3 ранг - увеличивает эффективность соответствующего тотема на 5/10/15%.

Restoration

1 уровень

Improved Healing Wave

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает время произнесения заклинания Healing Wave на 0,1/0,2/0,3/0,4/0,5 секунды.

Tidal Focus

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает затраты маны на произнесение лечебных заклинаний на 1/2/3/4/5%.

2 уровень (требует 5 очков в Restoration)

Improved Reincarnation

1/2 ранг - уменьшает перезарядку заклинания Reincarnation на 10/20 минут.

Ancestral Healing

1/2/3/4/5 ранг - на 5/10/15/20/25% увеличивает показатель брони пациента (учитывается только бонус от надетых вещей) после критического эффекта любого из лечебных спеллов. Эффект длится пятнадцать секунд.

Totemic Focus

1/2/3/4/5 ранг - уменьшает затраты маны на установку тотемов на 2/4/6/8/10%.

3 уровень (требует 10 очков в Restoration)

Eventide

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает время жизни тотемов Healing Stream и Mana Spring на 2/4/6/8/10 секунд.

Combat Endurance

Дает возможность восстанавливать хитпоинты во время боя с 10% от обычной скорости.

Improved Lesser Healing Wave

1/2/3/4/5 ранг - дает 15/30/45/60/75-процентный шанс избежать прерывания во время произнесения заклинания Lesser Healing Wave, даже если вы в этот момент получаете повреждения.

4 уровень (требует 15 очков в Restoration)

Improved Healing Stream Totem (Требует 5 очков в Eventide)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает эффективность соответствующего тотема на 4/8/12/16/20%.

Tidal Mastery

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает шанс критического эффекта для всех лечебных и Lightning заклинаний на 1/2/3/4/5%

5 уровень (требует 20 очков в Restoration)

Improved Mana Spring Totem (Требует 5 очков в Eventide)

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает эффективность соответствующего тотема на 5/10/15/20/25%.

Nature's Swiftness (требует 5 очков в Tidal Mastery)

После активации этого таланта следующее заклинание школы Nature со временем каста менее десяти секунд становится мгновенным.

6 уровень (требует 25 очков в Restoration)

Purification

1/2/3/4/5 ранг - увеличивает эффективность лечебных спеллов на 2/4/6/8/10%.

7 уровень (требует 30 очков в Restoration)

Mana Tide Totem (требует 5 очков в Improved Mana Spring Totem)

1 ранг - тотем с пятью хитами, каждые три секунды восстанавливающий 140 единиц маны у всех членов партии, находящихся в радиусе двадцати ярдов. Время жизни - двенадцать секунд.

Такие в столице нежити хранители спокойствия

Кшаду

Честь по чести

На войне как на войне: горбатого могила исправит.
Пословица

Вы можете выразить мне глобальный вотум недоверия всеобщим закрытым голосованием, но я таки рискну утвердить правду: ввести в строй онлайновую игру и чтобы сразу же на сто два с половиной процента готовности - грузите этой байкой "форточки" килькам в томатном соусе. Даже на сто процентов ну никак! И речь не только - и не столько - о багах, коих, впрочем, тоже изрядно, потому как чрезмерное громадье строительно-монтажных работ без недоделок - что новогоднее застолье без головной боли. Просто MMOG пускают очередями. Аки энергоблоки на АЭС.

WoW отнюдь не из ряда вон. Торжественный митинг в ознаменование, туш и перерезание красной ленты - все это было, однако означало лишь начало славной трудовой биографии. Со всеми вытекающими. Первая очередь творения близзардовского гения страдала отсутствием нескольких неконкретных пустяков и одного конкретного пустячища - смысловой нагрузки PvP. То есть сам режим присутствовал, но стимулом ему служило исключительно моральное удовлетворение.

Что хорошо стандартному джеку-потрошителю, апологетам онлайнового ролеплея - горе, помноженное на беду. Blizzard ситуацию понимала и принимала близко к сердцу, однако процесс рождения требовал времени. Наконец срок вроде бы подошел, акушеры повылезали из асек, запоев, преферансов по пятницам и шопингов по горло, и явили миру дите...

Кроха получила имя Honor System. Звучало необычно, хоть и вполне нормативно. К тому же кое-где порой местами соответствовало приблизительной концепции и прочим аспектам решения проблемы PvP-стимулирования в игре. Словом, было в тему.

Что касается анкетных данных, то они свелись к нескольким основным пунктам, первым из коих шли Honorable kills. "Достойными" в WoW было решено считать любые убийства игровых персонажей, чей уровень отличался от уровня убийцы не более чем на одиннадцать вниз. На "вверх" ограничения налагать поостереглись. По-видимому, вняли гласу рассудка. Дабы не нарушать принципы равновесия, сформулировали требования для Dishonorable kills. Данная категория оказалась куда малочисленнее, и была представлена одними лишь "гражданскими лицами" (civilians) из числа NPC, убийство коих противоречит духу, букве и вообще наказывается лишением Honor Points.

Но прежде, чем "честные баллы" укажут истинное положение претендента в табели о рангах, в них необходимо перегнать "достойные убийства". На роль перегонного куба определили Contribution Points. Механизм процесса не сложен, но запутан. Каждая жертва оценивается по уровню и PvP-достижениям, затем подсчитывается вклад соискателя в дело лишения ее жизни (процент нанесенного урона от общей доли, вызвавшей фатальный

И вот нашли большое поле, есть разгуляться где на воле...

⬆ Gadgetzan в Танарисе. Местным разборкам далеко по масштабу до тех, что идут в Tarren Mill, но тоже очень весело

исход), а далее выводится итоговая контрибуция. Если в убийстве принимала участие организованная группа лиц, то каждый член группы получит равную долю. Медицинская помощь вкладом не является, поэтому тем (преимущественно жрецам святой ориентации), кто жаждет славы и почета, но без пачканья рук и души, совет - ищите группу.

Раз в неделю на игровых серверах подводят итоги. Количество Contribution Points, заработанных противоборствующими сторонами, делят на число контрибьюторов, вычисляют долю каждого в общих успехах и премируют "честными баллами", от коих зависит положение в табели о рангах и, соответственно, звание. Всего званий четырнадцать, но вместо погон, нашивок и прочих знаков различия их носителям полагаются весьма полезные в военном деле предметы экипировки: броня, амулеты, боевые штандарты (дают бонусы к характеристикам), а также персональный гужевой транспорт повышенной скорости и доспехи/оружие класса epic.

Я бы мог со всей безответственностью заявить, что введение Honor System прошло в игре незамеченным, но мне бы наверняка указали на недопустимую вольность в обращении с фактами. Посему ограничусь констатацией: началась резня. Резали везде, все, всех и без разбора. Невзирая на выгоду или ее отсутствие. Население (не все, конечно) PvP-серверов просто-таки впало в депрессию. Но когда после первых кнутов посыпались пряники, очень многие осознали и переосмыслили. Оказалось, что резать тоже нужно с умом. Ситуация более или менее нормализовалась и даже начала доставлять удовольствие. Для пущего которого Blizzard привила игре еще и Battlegrounds.

⬇ Орда отогнала Альянс от Tarren Mill до самого SouthShore. Но это ненадолго

Эмоции

В WoW представлено большое количество т.н. emotes - текстовых команд, отображающих действия игрока по отношению к окружающим. Реально они не оказывают никакого влияния на игровые события (например, если вы пустите себе кровь командой /Bleed, на самочувствии вашего персонажа это никак не отразится), но помогают здорово разнообразить процесс общения. Все команды вводятся в окошке чата и начинаются со слэша (/). Чтобы проделать какое-то действие с другим игроком, нужно сначала его выделить (щекнуть левой кнопкой грызуна), в противном случае ваш персонаж выполнит это действие с самим собой (например, команда /Mad - злиться на кого-то, а если никто не выделен, герой злится на себя). Некоторые действия (смех, плач, приветствие и т.п.) сопровождаются звуком и анимацией, остальные - просто текстом (например, "игрок такой-то злится на игрока такого-то").

/Agree - согласиться
/Amaze - удивиться
/Angry, /Mad - злиться
/Apologize, /Sorry - извиниться
/Applaud, /Applause - аплодировать
/Bark - гавкнуть
/Bashful - устыдиться
/Beckon - поманить к себе
/Beg - просить
/Belch, /Burp - рыгнуть
/Bite - укусить
/Bleed, /Blood - пустить кровь
/Blink - мигнуть
/Blow, /Kiss - послать воздушный поцелуй
/Blush - покраснеть от стыда
/Boggle - колебаться в нерешительности
/Bonk, /Doh - Doh! (непереводимый прикол)
/Bored - заскучать
/Bounce - подпрыгнуть
/Bow - поклониться
/BRB - be right back, "скоро вернусь"
/Bye, /Farewell, /Goodbye - попрощаться
/Cackle - загоготать
/Calm - успокоить(ся)
/Cat, /Catty, /Scratch - царапнуть коготками (как кошка)
/Cheer - ободряюще воскликнуть
/Chew, /Eat - делать вид, будто ешь что-то
/Chicken, /Flap, /Strut - изобразить курицу (оскорбительная насмешка)
/Chuckle - захихикать
/Clap - захлопать в ладоши
/Cold - дать понять, что персонажу холодно

⬇ /Cheer

/Comfort - утешить
/Commend - поздравить (с выполненной работой)
/Confused - смутиться
/Congrats, /Congratulate - поздравить (с важным событием)
/Cough - закашляться
/Cower, /Fear - испугаться
/Crack, /Knuckles - размять костяшки
/Cringe - съежиться от страха
/Cry, /Sob, /Weep - заплакать
/Cuddle, /Spoon - прижать к себе, обнять

⬆ /Salute

/Curious - выразить любопытство
/Curt, /Curtsey - сделать реверанс
/Dance - танцевать
/Disappointed, /Frown - выразить разочарование
/Doom, /Threat, /Threaten, /Wrath - угрожать
/Drink, /Shindig - поднять тост
/Drool - пускать слюни
/Duck - пригнуться
/Eye - пристально посмотреть
/Fart - пустить ветры
/Feast, /Food, /Hungry - дать знать, что голоден
/Fidget, /Impatient - выразить нетерпение
/Flex, /Strong - размять мускулы
/Flirt - флиртовать (выражается вслух, обязательно прослушайте все варианты: там их много, для каждой расы разные и очень смешные)
/Gasp - восхищенно вздохнуть
/Gaze - уставиться взором
/Giggle - захихикать (по-девичьи)

⬆ /Roar

/Glad, /Happy, /Yay - выразить удовольствие

/Glare - окинуть взглядом

/Gloat - злорадно рассмеяться

/Greet, /Greetings - тепло приветствовать

/Grin, /Wicked, /Wickedly - злобно усмехнуться

/Groan - тяжело застонать

/Grovel, /Peon - раболепно пресмыкаться

/Growl - заворчать

/Guffaw - грубо расхохотаться

/Hail - окликнуть

/Hello, /Hi - приветствовать

/Hug - обнять

/Insult - оскорбить

/Introduce - представиться

/Joke, /Silly - рассказать анекдот (как и в случае с **/Flirt**, прослушайте все варианты)

/JK - just kidding, дать знать, что просто пошутил

/Kneel - встать на колени

/Lavish, /Praise - восхвалить

/Lay, /Laydown, /Lie, /Liedown - лечь

/Lol, /Laugh - рассмеяться

/Lost - дать знать, что потерялся

/Love - признаться в любви

/Lick - лизнуть

/Listen - прислушаться

/Massage - сделать массаж

/Moan - застонать (эротично)

/Mock - надсмехаться над чьей-то глупостью

/Moo - замычать

/Moon - показать филейную часть

/Mourn - оплакивать чью-то смерть

/No - дать четко знать, что ответ "нет" и обсуждению не подлежит.

/Nod - кивнуть

/Nosepick, /Pick - поковыряться в носу

/Panic - запаниковать

/Peer - всматриваться во что-либо

/Pest, /Shoo - кыш! (цыкнуть на кого-либо, чтобы прогнать)

/Pity - выразить сожаление

/Plead - умолять

/Point - показать на кого-либо

/Poke - ткнуть пальцем ("эй, проснись!")

/Ponder - взвешенно обдумать

/Pounce - придраться к кому-либо

/Praise - воздать хвалу

/Pray - помолиться

/Purr - мурчать по-кошачьи

/Puzzled - выразить свое недоумение

/Question, /Talkq - обратиться с вопросом

/Raise, /Volunteer - вызваться, поднять руку

/Rasp, /Rude - сделать грубый жест

/Rdy, /Ready - дать знать о своей готовности

/Rear, /Shake - покачать филейной частью

/Roar - зарычать

/Rofl - rolling on the floor laughing, покатиться от смеха

/Salute - отсалютовать

/Scared - дать знать, что испугался

/Sexy - выразить комплимент по поводу чьей-то сексуальности

/Shimmy - завибрировать всем телом

/Shiver - дрожать (от холода или страха)

/Shrug - пожать плечами в недоумении

/Shy - застесняться

/Sigh - вздохнуть

/Sit - сесть (на землю)

/Slap - влепить пощечину

/Sleep - лечь и уснуть

/Smell, /Stink - принюхаться на предмет вони

/Smile - улыбнуться

/Smirk - самодовольно ухмыльнуться

/Snarl - зарычать сквозь зубы

/Snicker - заржать

/Sniff - принюхаться

/Snub - выразить свое пренебрежение

/Sooth - успокоить

/Spit - плюнуть

/Stand - встать (из сидячего или лежачего положения)

/Stare - уставиться в упор

/Surprised - выразить свое удивление

/Surrender - объявить о своем поражении

/Talk - дать знать о желании поговорить

/TalkEx - создать видимость оживленного разговора

/Tap - топнуть ногой в знак нетерпения

/Taunt - подразнить (обидно)

/Tease - поддразнить (необидно, с намеком)

/Thank, /Thanks, /Ty - поблагодарить

/Thirsty - дать знать о своем желании выпить

/Tickle - пощекотать

/Tired - дать знать, что устал

/Veto - запретить кому-либо делать что-либо

/Victory - обрадоваться своей победе

/Violin - сделать вид, что играешь на скрипке

/Wave - помахать рукой

/Welcome - радушно приветствовать

/Whine - жалобно заскулить

/Whistle - присвистнуть

/Work - сделать вид, что работаешь

/Yawn - зевнуть

⬇ /Sit

Репутация

По ходу игры персонаж совершает действия, которые влияют на его репутацию среди различных групп, населяющих игровой мир. Все эти группы можно разделить на три типа: свои (Альянс или Орда, смотря за кого персонаж играет), враги (противоположная сторона) и нейтралы (все прочие организации: гоблинские криминальные группировки в Ratchet и Stranglethorn Vale, кланы кентавров в Desolace и т.д.). В основном система набора/потери репутации связана именно с нейтральными группировками, т.к. каким-либо образом влиять на репутацию у врагов нельзя, а у своих она растет только вверх. Для того, чтобы набрать репутацию, нужно выполнять квесты для этой фракции или убивать персонажей из враждебной ей организации. К примеру, убийства пиратов из Bloodsail Buccaneers повышают вашу репутацию у гоблинов из Booty Bay, и наоборот. Посмотреть, как к вам относятся окружающие, можно в закладке Reputation на экране статистики персонажа. Для нейтральных сторон можно выставить галочку в поле At War - это позволит вам атаковать их представителей. Если индикатор репутации стал красным, At War ставится автоматически и снять его нельзя. Репутация в рамках одной организации варьируется следующим образом:

Exalted (зеленый) - максимальный уровень репутации, вас просто обожают;

Revered (зеленый) - вы стали признанным героем у этой стороны;

Honored (зеленый) - вас тут любят и почитают;

Friendly (зеленый) - к вам относятся дружелюбно;

Neutral (желтый) - нейтральное отношение;

Unfriendly (оранжевый) - вас тут недолюбливают, пользоваться магазинами и разговаривать с NPC нельзя;

Hostile (красный) - вы вне закона, на вас нападают все представители этой стороны;

Hated (красный) - вы стали врагом номер один, примирение невозможно.

Изначально у всех "своих" фракций репутация находится на отметки **Friendly** (кроме мертвяков, они находятся на положении **Neutral** у коллег по Орде), а у нейтральных, соответственно, **Neutral**. С уровня **Honored** и выше персонажу предоставляется 10% скидка на все товары и услуги в рамках этой фракции. На уровне **Exalted** можно купить принадлежащее этой стороне уникальное ездовое животное (к примеру, дварф, дослужившийся до **Exalted** у ночных эльфов, может приобрести себе скакового тигра).

Хотели как лучше

Идея Battlegrounds казалась здравой - выделить страждущим PvP-резервации, чтобы утоляли жажду крови там, а не грызли пятки мирным пацифистам. Концепция первого BG Warsong Gulch без излишних творческих мучений была креативно позаимствована у шутеров. CTF (Capture The Flag) - три заглавные буквы английской аббревиатуры вряд ли озадачат кого-либо заключенным в них сакральным ребусом. Похитить флаг вражеской базы, доставить его на свою и при этом уберечь собственный стяг от аналогичных посягательств - нехитрый свод базовых правил сетевого режима, разработанный и внедренный неким самодеятелем еще в "первоквак", стал настолько классическим, что даже матерая творительница и выдумывательница Blizzard не посчитала зазорным воспользоваться.

Все вошедшие (увы, зачастую, после пары часов ожидания в очередях) на территорию Warsong Gulch автоматически сортируются по уровням (21-30, 31-40... 51-60), объединяются в команды по десять максимум и начинают претендовать на победу. Которая достается коллективу, сумевшему первым три раза унести вражеское знамя и собственные ноги на свою базу. После чего праздничный салют в душах победителей, чувство глубокого удовлетворения на их же рожах и порция премиальных Contribution Points, дабы не моральными радостями едиными.

Вторая зона перманентных боевых действий разместилась в Alterak Valley, совершеннозимнем местообитании Frostwolfs - родового клана Тралла. Вход в долину открыт исключительно для совершеннолетних, то есть достигших 51 уровня. Характер противоборства в идеале куда более сложен, чем "флаг-вам-в-руки"-догонялки: захват башен и бункеров, кладбищ (где каждые тридцать секунд возрождаются сложившие головы в их окрестностях; соответственно, чем меньше у вас кладбищ, тем более обширны окрестности, тем дальше и дольше бежать от респавна до места боя), освобождение захваченных в плен NPC, истребление чужих командиров, вызов (summon) своего лорда посредством крови павших противников... Победа достается тому, кто возьмет штурмом вражескую базу, обороняемую, помимо живых (хоть и не всегда здоровых), изрядным контингентом "ботов". А далее: вновь торжества, CP, рост репутации в глазах "Отмороженных волков" и со временем - возможность приобрести непосредственно со складов клана продукцию ВПК синих и фиолетовых расцветок.

Словом, в идеале весьма и весьма: чувство локтей товарищей, стратегический талант, тактическая смекалка, кубометры адреналина, "награда нашла героя"...

На деле же, увы, сказка обернулась былью. Благие призывы и пожелания командной игры таковыми и остались по самой банальной причине - отсутствие необходимости. Ибо сладости-радости CP и прочих рангов наиболее эффективно добывались сольными выступлениями, а квартеты-квинтеты-ансамбли остались для неудачников. На полях, лесах и горах боев многообразие плодов военной науки свелось к свалке системы "толпа-на-толпу", где количество добытого счастья было прямо пропорционально затраченному времени.

Кроме того, отсутствие страха смерти (кладбища, однако) внесло дисбаланс в классовую систему. В наибольшем плюсе оказались маги, высокая огневая мощь коих в стандартных игровых условиях компенсировалась хлипким здоровьем и тряпочной броней. Неплохо почувствовали себя и жрецы, которым по всем законам онлайново-ролевого баланса вроде бы полагалось заниматься врачеванием, но наличие превосходного арсенала атакующей магии избавило их от необходимости лечебной практики. И вообще все "дальнобойные" классы обрели в границах BG превосходное стрельбище с отличными условиями для карьерного роста.

Сложнее пришлось разбойникам, в основном из-за необходимости хирургически точно вычислять вероятность успешно зарезать избранную жертву до того, как на них обратит внимание противоборствующая толпа. Впрочем, подранкам обычно хватает одного-двух ударов из "невидимости", после чего ловите-ищите, особенно если там его уже нет... Словом, в чистом остатке обделенных радостями Honor System оказались наиболее крепкие здоровьем и броней - паладины и воины (вы правы, ваш покорный в том числе). Пустяк, но очень неприятно.

Сложно сказать, чем в дальнейшем обернутся перекосы Honor System. Совершенно определенно, что перспективы проводящих на "землях битв" менее десяти часов ежедневно добиться заметных PvP-успехов едва ли различимы, и столь "временно-зависимая" справедливость вполне способна избавить от WoW-восторгов. Вплоть до неприятия.

Хороший паладин... Именно!

Весело пылает альянсовский бункер

Авиации, похоже, кранты

Илья ПОЛЯКОВ

ЭШАФОТ ДЛЯ МЕЧТЫ

Sit tibi terra levis[1]

Жанр Гениальная RPG **Издатель** Interplay **Разработчик** Black Isle Studios **Мечту распяли** 2004 год

Тупым ржавым лезвием по нашей дорогой, заветной, тайной и лелеемой. С кровавыми брызгами, впитывающимися алым дождиком в золотой песок. Мечта умерла. Умерла быстро, не хрипя, не прося о снисхождении. Мечту похоронили. Помянем.

Штука судьбы. Розыгрыш фортуны. Мерзостная вещь. Деньги не умеют заканчиваться только у большого Билла, султана Брунея и соседа-алкаша-дядиколи. Почему?

Отбытие в иной мир Interplay и Black Isle - процедура сама по себе горестная и суетливая - сопровождалось хлопаньем рук по пустым карманам. Деньги, которые, как известно, приводят этот мир в движение, не обнаружились.

Fallout 3, носивший до поры пионерские шортики и имя Van Buren, ушел в никуда. Между тем движок, сюжет и доведенная до совершенства система S.P.E.C.I.A.L. были практически готовы слиться в единый монумент. Были. Слово-то какое специфичное.

Итак, никаких обитателей убежищ. Никаких спасителей и голозадых аборигенов с трубчатой костью в левой ноздре. Аройо? Чип? Нет.

Зэк. Простой постъядерный зэк, тянущий лямку за решеткой. Что, удивительно? Обождите, еще не все. Всемогущий пользователь получил право определить причины подобной социальной нелепицы. Как вам больше понравится: попал неудачник в кутузку за дело или же за компанию? Далее случается внезапный взрыв, удары о разнообразные твердые выступы камеры и потеря чувств. По прошествии определенного количества времени герой приходит себя и лицезреет приятную глазу дыру в стене. Понимая, что злосчастную тюрягу атакуют неизвестные силы, экс-заключенный оперативно ретируется в ночную мглу. Правильное решение.

Приблизительно в это самое время нам на голову горным камнепадом валился макрокосмический сюжет. Протагониста преследуют, вокруг - сплошные заговоры. Словом, начинается Fallout. Начинался бы.

Новая территория - необследованные локации, радиационные проплешины великой войны, покрытые язвенными шрамами воронок. Для священного похода выбрали юго-запад светлого будущего США: выжженные небесным огнем Аризону, Юту, Неваду и Колорадо. Поблизости расположилась памятная New California Republic. Вновь на вольных дорожках Америки можно встретить Brotherhood of Steel, некогда всесильное, а ныне медленно вырождающееся братство. И выживет BOS или сгниет вместе с прочим мутировавшим отребьем, оставалось решать лишь игроку. Обитала в Пустошах и секта, поклоняющаяся некоей богине смерти - созданию со сложными генетическими девиациями. И опять - лишь мы вправе решать, уничтожить ли подобную аномалию или позволить ее неоднозначной религии воскресить Wastelands. Читатель, ты понимаешь чего нас лишили? Ограбили, отняли, экспроприировали.

Наш герой и его Большая Пушка. Боже, это так трогательно...

А свобода? Fallout-свобода, которая слаще сгущенного молока, бьющая в голову сильнее газированной водки. Нам, убогим беглым каторжникам, внезапно пришлось бы стать дипломатами и воеводами. Налаживать недоверчивое добрососедство между городишком Dam и союзом вольных мусорщиков Dog Town? Устанавливать выгодные контракты с работорговцами? Искать понимания у преступного элемента, полоскать нейроны головного мозга главарям банд? Да, да и еще тысячу раз да.

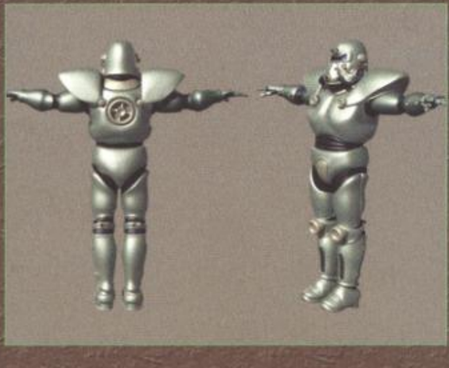
Загибайте пальцы. Движок был завершен на 95 %. Роды персонажа, таинство save/load, система пошаговых боев, путешествие по карте мира - все было готово полностью. Готовых диалогов - 75% от общего числа, более половины локаций доведены до блеска. Как утверждает один из разработчиков - Джон Дейли - выдели Interplay девелоперам гуманитарную помощь, уже сейчас RPG-верующие могли бы смело... Веровать дальше.

Но F3 скончался, а BIS развалилась.

Правда, F3 не загнулся окончательно. Соответствующий контейнер с генами в июле 2004 года прикарманила компания Bethesda, которой не впервой делать ролевушки. Ей же сейчас принадлежат все права на Fallout, за исключением MMO-воплощения темы.

Убежище в 3D

Power Armor. Любимый свитер для холодных радиоактивных ночей



[1] Пусть земля тебе будет пухом (лат.)

ONLY AND FOREVER !
Z-ZONE

NETiquette форумной жизни

Евгения "nefanda" ГУСЕВА

Лягушку спросили: "О чем вы поете?
Ведь вы же, простите, живете в болоте?"
Лягушка сказала: "О том и поем -
как чист и прекрасен родной водоем".
Б. Заходер

- Папа, а правда, что от форумов тупеют?
- Гы, сынок, лол!
Анекдот

В Древнем Риме (до изобретения php) форумы строили из камня

3005 год. Планета Земля.

Обычный выпуск новостей. Сенсационные сведения были получены археологами-экстремалами в результате исследования странного агрегата, найденного на старой свалке. Анализ документальных памятников вековой давности показал, что это устройство у наших предков носило название "Персональный компьютер". Полученные в результате находки данные в корне меняют все наши представления о жизни землян XXI века. Они свидетельствуют о наличии в то время племенной формы общественного строя. Племена, называемые форумами, населяли всю планету. Причем, изначально это были второстепенные структуры внутри основного общественного строя. Но численность племен росла, и вскоре они стали доминировать на фоне других сообществ - каждый житель Земли стал форумцем.

Подробный анализ полученной информации показал, что почти в каждом племени были свои законы, традиции и даже язык. Основным таинством всех племен было анонимное общение. Форумцы сосуществовали в тесном кругу, никогда не видя друг друга. Их основной потребностью было общение, поэтому об остальных мелких нуждах в племенах стремились забывать. Люди учились обходиться без сна, пищи и питья, чтобы общаться, общаться и общаться. Сравнительно-семантический метод лингвистического исследования позволил выделить несколько общих для всех племен языковых единиц и даже найти лексическое значение некоторых из них.

Аватар - взятое из индийской мифологии слово, означающее реальное воплощение божества. На форумах стало изображением, олицетворяющим говорящего.

Администратор - великий шаман, хранящий традиции и обычаи племени, говорящий с богами.

Бан - самым страшным наказанием в то тяжелое время было изгнание из племени. Часто таким наказаниям подвергались люди, осмелившиеся нарушить правила общества. Слово произошло от известной поговорки про поход в баню. Также есть еще обывательская теория о том, что в основе лежит английское "to ban" (запретить, приговорить к изгнанию), но ее мы принимать всерьез не будем. Запрет появляться на форумах накладывался шаманом племени. Изгнание было временным или пожизненным.

Модератор - в английском обществе тех времен термин "moderate man" обозначал человека, придерживаю-

щегося умеренных взглядов (стильная леопардовая шкура и людоедство не чаще раза в неделю), moderate в племени - шаман, следящий за моральной уравновешенностью сообщества.

Сабж - сокращение от английского "subject" (предмет обсуждения) - первый пост, начинающий совет племени.

Статус - фраза, располагающаяся рядом с аватаром, выражающая жизненное кредо члена племени или просто его взгляд на что-либо.

Пост - от английского "post" (почта) - послания к одному или всем членам племени.

Полиси - от английского "policy" (политика) - законы, по которым жило каждое племя. Их нарушение приводило к бану.

Флейм - от английского "flame" (пламя) - необдуманное высказывание, допущенное форумцем сгоряча. Огонь в те времена не умели разводить, а только сохранять, поэтому при появлении "флейма" все старались как можно активнее его поддержать. Это изрядно раздражало модераторов, потому что существовало суеверие, будто за флеймом приходит флуд.

Флуд - это "flood" (наводнение) из английского языка - нарушение, считавшееся самым серьезным в жизни племени. Флудеры не только наводняли общение бранными словами и лишней информацией, но и нецелесообразно меняли обсуждаемую тему, тем самым затрудняя внутриплеменное взаимопонимание.

Юзер - от английского "user" (пользователь). Юзерами или пользователями называли любого рядового члена племени.

Среди информации, полученной в ходе исследования находки, удалось найти признаки, по которым определялся злостный флудер-нарушитель:

- он отвечает вопросом на вопрос и напускает побольше туману недомолвками;
- считает, что последнее слово должно быть только его и ничьим более (хотя всем понятно, что последнее слово должно быть нашим!);
- резко меняет тему спора, чтобы сбить с толку противника;
- ни в коем случае не говорит чего-либо конкретного, чтобы было меньше шансов, что на него наедут;

- никнэймы оппонентов всегда пишет искаженно. На упреки в неправильном написании ника отвечает: "Ну, извиняй", - и пишет ник с еще большим количеством ошибок;
- пропадает часа на два-три, а затем пишет во все доступные форумы: "Я вернулся, ну, что, соскучились?" Больше, чем на два-три часа старается не пропадать, боясь растерять авторитет крутого, и тогда все придется начинать сначала;
- часто переходит на личности и назначает разборки в реальной жизни: "ДА ТЫ В РЕАЛЕ НИКТО!!! Жаль, не могу с тобой встретиться. ЕСЛИ ДА, ДАВАЙ ВСТРЕТИМСЯ, БУДЕМ БИЦЦА!";
- злоупотребляет восклицательными знаками, многоточиями и заглавными буквами;
- никогда не сознается в том, что ходит в интернет за деньги. Интернет за деньги - для лохов. Это смертельный удар по репутации;
- задает много вопросов в снисходительном тоне. Сам время на ответы не тратит, сразу переходит к наезду;
- старается сопровождать свои поучения изысканными фразеологическими оборотами, перемежает свою речь архаизмами, пребывая в уверенности, что это возвысит его в глазах общественности;
- смело использует фразы: "аффтор жжот!", "в бобруйск!", "киса, куку" и прочее (более подробно смотрите словарь "Древнерусская речь или "учи албанский!");
- если не нравится чье-то ИМХО (in my honest opinion - личное мнение), то он смело использует тяжелое оружие, оно называется "ОБОСНУЙ!" Это страшное ругательство, и если обзывают ОБОСНУЕМ - он мстит, не зная жалости;
- размещает пост после первой страницы, несмотря на то, что тема содержит уже пять страниц.

Как и любое общество, форумы имели свою иерархию, которая выглядела примерно так: во главе находилась группа людей, устанавливающих законы племени и следящих за их исполнением, - администраторы и модераторы; далее следовали пользователи - обычные форумцы; низшей ступенью являлись так называемые нубы - новички, присутствие которых в обсуждении темы всегда создавало определенные неудобства.

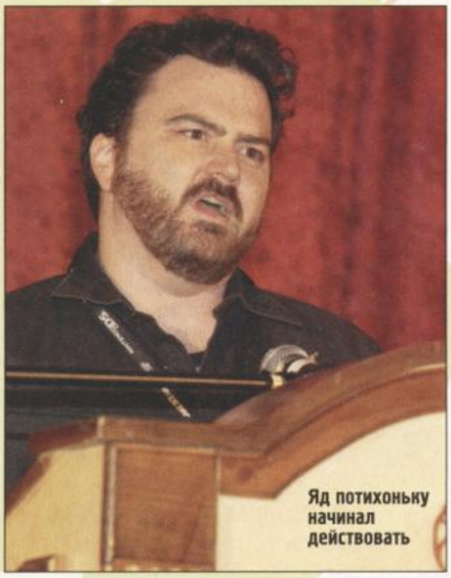
Причины, по которым информация о существовании данной формы общественного строя не дошла до наших времен, неизвестны. Но ученые не теряют надежды ее раскрыть. ■

[~] HUMOR

Одна страница юмора отнимает 50% жизни у редактора

Здравствуй, дорогой дневничок

Нехорошо читать чужие дневники, но ради вас "Навигатор" готов пойти даже на это!


Яд потихоньку начинал действовать

Разговор между издателем и разработчиком:

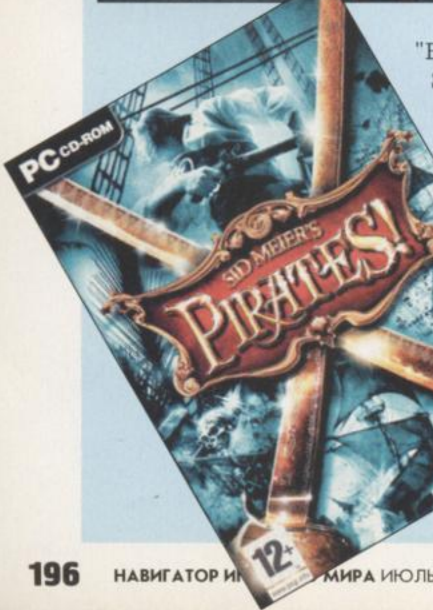
- Вы только что приняли смертельный яд, мистер Шафер, и мы дадим вам противоядие только после того, как вы создадите эту игру, игру по нашему дизайну. Если этого не произойдет, вы умрете в течение года.

- Но я же просто не успею сделать игру за год!

- Ну, может быть, вам лучше начать прямо сейчас! Ха-ха-ха! Она называется Grim Fandango! Все персонажи в ней - скелеты! Ха-ха-ха! Удачи!

Из дневников Тима Шафера

ЗЫКА = ХЕДШОТ!



"Бородатые истории и анекдоты идут в Silent Hill, а Silent Hill идет к вам! Сейвпойнты на улицах Питера!" - написал нам Александр Семенов. Мы бы, конечно, могли рассказать про художника Николая Рериха и его картину "Мадонна Орифламма", но, во-первых, это бы странно смотрелось на страничке юмора, а во-вторых... Мамочки! И правда, на "Сайлент Хилл" похоже-то как!

Александр, сохранись и бегом в редакцию! Тут тебя ждут сидмейеровские "Пираты".

За приз отдельное спасибо "1С", которая этих самых "Пиратов" и предоставила.

"Европа-плюс". Новости иностранных чартов. "А теперь посмотрим хит-парад Южной Кореи. По прежнему безоговорочно лидирует саундтрек к Starcraft'у."

* * *

Сидит психиатр у себя в кабинете - скучает... пациенты не идут. Тут тихонько приоткрывается дверь и к нему на карачках заползает человек, сжимая что-то в зубах, руках, и что-то еще волочится сзади.

- Ой, кто это к нам тут ползет? Это, наверное, маленькая змейка. Заползай, змейка, заползай, маленькая, доктор тебе поможет.

Человек отрицательно мотает головой.

- А-а-а. Это, наверное, черепашка к нам в гости пожаловала. Заползай, черепашка, в кресло и расскажи дяде доктору, что с тобой случилось...

Человек отрицательно машет головой.

- Так кто же это у нас, наверное, маленький червячок?!

- Доктор, я сисадмин, вам сеть прокладываю!

* * *

Недавно состоялось первое судебное заседание по делу спамера. Повестка с предложением явиться в суд была разослана 100000 свидетелям.

* * *

Раскрыт новый заговор против демократии и гражданского общества. Если в русском MS-Word ("Офис XP") написать фразу:
"правоспособность-способность лица иметь гражданские права и нести обязанности", он немедленно закрывается, без объяснения причин. Ибо нефига.

Что самое смешное это не шутка. Действительно закрывается[1].

1. Вы бы знали, сколько нервов нам стоило набить эту дурацкую фразу в "Ворде".

Призраки фидошных анекдотов бродят в Сети, а хорошие - приходят к нам в редакцию

Вы заядлый компьютерщик и геймер? У вас есть хорошая история или анекдот? Так чего вы молчите! У нас тут за лучшие истории игры раздают!

Присылайте байки по адресу:
hehehe@gamenavigator.ru
Или с кочевыми почтальонами:
123182, Москва-182, а/я 2.

ХАНДРА - ЖУТКАЯ!

Не прошло и полгода (в самом деле не прошло) с тех пор, как в февральском номере журнала был объявлен конкурс "Хандра - жуткая гадость!". Окрестные небоскребы стряхнули снега с печных труб, крысы отожрались на валенковой диете и превратились в сурков, а мы наконец-то подводим итоги.

После непродолжительных, но плодотворных дискуссий победителем с перевесом в один голос (то есть единогласно) был признан Евгений Лобунец из города Омска, который поведал нам весьма печальную, но очень оптимистическую историю о великой жертве, принесенной им во имя победы над палачами народа Арулько. Именно к нему на вечное (надеемся) хранение отправляется главный приз - "наладонник" Zire 31, а саму историю мы напечатаем в следующем номере.

Призерами конкурса стали Антон Захаров, Денис Егоров и P.L.Sp0rtZ, чьи рассказы публикуются ниже. Наш поощрительный приз вручается Максиму Катаева. Игры и благодарности за участие в конкурсе прилагаются. Всем остальным - наш огромный "сенкс" за то, что вы есть!

Было это в августе 1998 года. Я долго ждал выхода игры "Вангеры" и наконец-то ее купил.

Играл в нее днями и ночами, ну и друзья мои от меня не отставали. До того доходило, что друг к другу ходили в гости на скорость, посоревноваться, кто от одного эскейва к другому быстрее приедет.

И вот идем мы как-то с другом по Арбату (а дело было вечером) и громко обсуждаем игру. Друг мой кажется в то время застрял на Глорксе, а я ему объяснял, как дальше пройти.

"Берешь, короче, героин, едешь к Обурцу, продаешь, берешь бибы...", - примерно такими фразами. И вдруг к нам подошли три человека в штатском, предъявили удостоверения ФСБ и предложили проехать на Лубянку, где у нас вскорости состоялся долгий и увлекательный разговор с полковником Раденко.

Полковник долго не мог поверить в какую-то компьютерную игру, стращал нас всячески, но в конце концов разрешил позвонить другу. Через час друг с диском и сейвами был на Лубянке. Надо было видеть глаза этого полковника, когда он увидел тот самый "героин" в окошке игры.

- Это что же, игра про наркодилеров? - спросил он.

На обучение полковника играть ушел еще час...

А диск с игрой он так себе и оставил...

Самое интересное, что потом он не раз звонил мне домой с просьбами помочь ему в прохождении. Видимо, "игра про героин" ему очень понравилась...

А. Захаров

Здравствуйте, уважаемая редакция "Навигатора"! Вот реальная история, приключившаяся со мной. Купил я однажды TES3: Трибунал, поставил поверх "Морика" и стал играть. Играл часов шесть. "Трибунал" произвел на меня огромное впечатление (особенно момент про убийцу в доме). Закончил играть в два ночи и лег спать. Ночью проснулся и слышу, вроде какой-то подозрительный шорох.

Воображение вынесло вердикт - НАЕМНЫЙ УБИЙЦА! Стараясь не дышать и не издавать шума, я встал с кровати.

Решил прокрасться и оглушить его. В качестве оружия взял первое, что увидел - массивный деревянный стул. Стал красться в коридор и, подойдя к двери, приготовился к рывку и удару. Попытался скастовать щит, но ничего не получилось, решил тогда действовать без магии. С боевым криком выпрыгнув в коридор, со всего размаху ударил стулом вправо, в результате чего попал по стене и отломал спинку, сделав из стула табурет. Шум неимоверный! Ночь, тишина, все спят и вдруг такое. Разбудил всех! Выходит мама, включает свет и, увидев такую картину, заикаясь от удивления спрашивает, в чем дело. Я ей и сказал про убийцу. Она отправила меня спать и стала собирать опилки от стула. Утром, когда это наваждение кончилось, я пошел и сказал ей, что это типа мне игра "приснилась". В итоге, родители отвинтили винчестер с процессором и отдали только через месяц.

Д. Егоров

Доброго вам времени суток!

Решил рассказать вам смешную историю со мной приключившуюся, а заодно и в конкурсе поучаствовать. Сижу однажды, играю в Q3. Очень напряженная дуэль была. Q3Protourney4. В комнате также сидит мой друг. В руках у него китайский пластмассовый пистолетик, стреляющий пластмассовыми же пульками. Сначала он по мне стрелял. Меня это достало и я начал злиться. В меня он стрелять перестал и начал стрелять куда-то по стенам.

Последние минуты дуэли... Я отстаю на 1 фраг. Ура! Противник вылетает спиной ко мне и умирает от моей рельсы. Счет равный. Время заканчивается - sudden death. Последний фраг все решит. Решаю покемперить и иду на второй этаж просматривать рельсу - он ее должен взять в любом случае. Нервы натягиваются струной. Мозг отключается, дальше только рефлексы.

Слышу надо мной на 3 этаже открылась дверь. Готов стрелять во все, что движется... Тут из-за моего правого плеча вылетает муха и садится на стену чуть выше моего монитора. Глаза сосредотачиваю на мухе, рефлекторно пытаюсь взять ее на мушку и жму на мышь... Муха падает, мне дают фраг. Гудок окончания дуэли. Я подскакиваю со стула...

И понимаю, что только что делал... Оказывается, мой друг пытался эту муху пристрелить уже минут десять. Ему это удалось. И момент в точности совпал с моим выстрелом. А фраг мне дали за то, что, целясь в муху, я перевел прицел как раз в ту точку, где лежала рельса, и выстрелил именно тогда, когда там пробегал соперник.

P.L.Sp0rtZ

ПОЧТА

Каким образом можно получить "предельно крутой красный карандаш", чтобы стать редактором Навигатора и ездить каждый год в США на халяву?
Myxalych

Обычно летом острых тем не бывает... Кому охота напрягать мозги на жаре, делать выводы и рассуждать, когда можно поваляться на пляже, поехать на шашлыки или поиграть в волейбол. И даже те, кому приходится работать в поте лица или сдавать сессию по несколько раз, в свободное время стараются себя не утруждать.

Однако можно развести людей на дискуссии! Развести так, что мало не покажется: страсти будут кипеть, как в Санта-Барбаре, рабыня Изаура от зависти сдохнет. Достаточно лишь сказать, что "Навигатор игрового мира" анонсирует журнал по консолям...

И вот тут начнется самое интересное - обсуждение.

Консольная писанина

Возник маленький вопрос. ЗАЧЕМ АНОНСИРОВАН НОВЫЙ КОНСОЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ??? В моем городе я не знаю ни одного консольщика, и думаю во всей России их не так уж много. Журнал будут читать человек 100, не больше, а толку? Вы будите тратить силы и время отвлекаясь от любимого Нави, получится ни вашим, ни нашим! Хоть я понимаю, что приставки и дешевле и проще, но это на западе!

L33s

На самом деле, писем на эту тему могло бы быть и больше (вон та гора конвертов возле принтера - это разве много?). Что говорит о том, что в целом читательской братии не так уж и важно - будет консольный журнал или нет. Кому нужно - будет читать. Кому не нужно - пропустит и не обратит внимание. Однако игнорировать мнение читателей все-таки нельзя. Во-первых, потому что писем действительно немало, а во вторых - не в нашей привычке игнорировать ваше мнение. Прежде чем давать свои окончательные и бесповоротные комментарии, я представляю вашему вниманию еще одно письмо с похожими темами.

Вы продали душу приставочной сатане!

PC ONLY AND FOREVER гласят обложки вашего журнала. Для самых маленьких читателей перевожу: КОМПЬЮТЕР - ТОЛЬКО И НАВСЕГДА. А тут на тебе - "Консоль" какая-то. Всех сотрудников приставочников - на принудительную промывку мозгов. Ну ладно, пусть играют в свои игры, которые на год раньше чем наши выходят, НО АВТОРЫ! Аппарата клонирования у вас нет, а это значит что 1/2 их мыслей, идей, шуток - уйдут в никуда (По крайней мере для меня). И вообще - что это такое: "В каждом номере Данин комикс"! А мы? А нам? Так что я - за справедливость. Кстати - если дальше раскрыть тему консоли, то что получается: консоль - это маленький системный блок - с процессором, видеокартой, оперативкой, жестким диском(?). Только это менять пока нельзя, а так - системник с телевизором.

Доманский Денис

Сразу хочу заверить тех, кто отказывается видеть дальше собственного носа: издание консольного журнала никоим образом не может помешать процветанию "Навигатора". А причина, побудившая нас взяться за этот проект, проста: "Не можешь предотвратить - возглавь". Мир игровых приставок развивается. Появляются интересные проекты, достойные внимания самых привередливых геймеров. А грань между приставкой и компьютером с каждым годом становится все менее заметной.

"Навигатор игрового мира" - это своего рода символ. Многие игроки "выросли" на статьях из "Нави". Читатели "Навигатора" - не просто потребители, но полноценные создатели журнала. И все эти традиции могут быть сохранены в издании, посвященном консолям. Поэтому не стоит воспринимать негативно наше начинание - лучше порадоваться тому, что журнал развивается, и появляются новые области для применения "Навигатора". Пройдет не так много времени, и под маркой "Навигатора игрового мира" будут производиться напитки, издаваться книги, полетят ракеты и пролягут магистрали. Главное - время и ваша поддержка.

Довод "за!"

Я сижу на фриварке и не собираюсь с них уходить. Да, я считаю это пиратством, так как компании не получают деньги тех игроков, что сидят по фри. И понимаю, что на официальном серве наверняка будет меньший лаг и боле дружественные ГМ-ы. но моя причина - это не понятие, что то вроде: "Игры для всех, а

Каким образом можно получить "предельно крутой красный карандаш", чтобы стать редактором Навигатора и ездить каждый год в США на халяву?

не только тем, кто может платить". Просто я студент, и мой скромный заработок мне нужен и для более важных целей. И даже если бы у меня были деньги, вряд ли бы я пошел на официальные, не лишние они у меня.

P.S. не скажешь, сколько людей в редакции придерживается тяжелого направления в музыке?

Ash

Так случилось, что немало друзей, с которыми мы изучаем волшебные миры MMORPG, имеют опыт игры на фри-шардах. И то, что рано или поздно все они начали играть на официальных серверах, говорит само за себя. Причин этому можно назвать несколько. И дело даже не в пресловутых лагах и плохой технической поддержке: на некоторых серверах администрация старается поддерживать игру на должном техническом уровне. Но как ни крути: на фри нет возможности развивать игру, оперативно вносить в нее изменения и дополнения. Ведь все онлайновые игры делаются сейчас с перспективой - т.е. мир предполагает дальнейшее развитие. Появляются дополнения, которые все больше и больше погружают игрока в пучину событий, новые тонкости, локации, квесты... А большинство фри - это стагнация. Даже если будет "украдено" очередное дополнение, будет решен вопрос с его подключением... все это потребует слишком много времени.

К тому же постоянно существует вероятность того, что фри-шард закроется: администрации надоест заниматься проектом или компания, владеющая правами на игру, предпримет определенные меры. Поэтому фри - это не по-настоящему, не надолго. Нельзя серьезно и самозабвенно играть, постоянно осознавая, что твой персонаж может просто исчезнуть.

Ну и последний аргумент. Финансовый. Как ни цинично это звучит, почти все в этой жизни имеет свой денежный эквивалент. Друзья собираются на море и зовут тебя с собой: насколько ты оцениваешь перспективу отдохнуть и готов ли тратить деньги на поездку? То же самое и с игрой. Я, например, готова тратить 450 рублей в месяц на досуг, который занимает меня по вечерам и дает мне столько положительных эмоций. Кто-то не готов. Кто-то готов тратить и больше - и покупает для себя за реальные деньги чисто игровое удовольствие (например, игровые деньги, чтобы "приодеть" своего персонажа). Так что нельзя называть рубли, которые потрачены на себя любимого, лишними. Потому что люди, оплачивающие игру, получают гораздо более качественный игровой кайф, чем их коллеги на фри.

P.S. В редакции полно сумасшедших, которые только и делают, что ценят хорошую музыку! И тяжелую в том числе. А работать, кто будет? Кто будет разгребать эти неподъемные мешки писем? Жанна?

Реализм - шаг в психушку

Ну и раз уж написал, то хотелось бы поднять еще один вопросец, меня мучающий: есть ли еще люди, которым не по душе абсолютизация реализма в играх? Ведь игростроители с таким усердием пытаются приблизить опыт игры (в первую очередь визуальный) к реальному, изобретая все новые и новые технологии, что это действительно черт знает куда завести может. Без шуток. "Верить" в заэкранье, прилагая для этого усилия и прикладывая фантазию - это одно, видеть на экране точную копию реальности - совсем другое. Тут впору прикладывать усилия к тому, чтобы отличать игру от реальности и окончательно, прошу прощения, не спятить.

Вдобавок к этому игры в массе своей еще и упрощаются! Казуализация, так ее. А игра - это ведь как физ. нагрузка: занимаешься - "растешь над собой", ничего не делаешь - останавливаешься в росте и регрессируешь. Какую тренировку мозгам предлагают современные игры? Что же будет с человеком, прожившим некоторое кол-во лет в нашем мире и, соответственно, верящим в него и могущим легко поверить в "реалистичную картинку", после того, как его погрузят в "упрощенную реальность"?

Алексей Смирнов aka Fay aka Ptah

Человеческая психика является одновременно очень нежным и очень прочным инструментом. В некоторых случаях достаточно небольшого усилия, чтобы пошатнуть хрупкое равновесие и заставить человека перешагнуть грань безумия (хороший пример - недавний случай убийства: один псих зарезал своего "приятеля" за то, что тот продал их общий виртуальный меч). Но в вопросе, о котором говорит Алексей, мне, признаться, не видится ничего опасного. Что из того, что картинка в игре выглядит все более и более точной и привлекательной? Все равно пикник на опушке леса - приятнее и красивее. Игра не моделирует запахов, тактильных ощущений, эксплуатирует только самые яркие эмоции: азарт, страх и т.д. И предел, когда компьютерная игра будет моделировать весь спектр реальной жизни, наступит не через 100, и не через 200 лет. И даже если сделать скидку на темпы прогресса: к моменту, когда будут доступны подобные технологии, у людей появится очередной защитный барьер. Ведь средневековый рыцарь пришел бы в ужас от современного мира. А мы живем - и радуемся.

Продолжая только что затронутую тему - еще одно письмо.

Мы верим, этот мир реален

"...вы верите? Да как вы можете верить в этот нереальный мир?.." Я верю, что _ЭТОТ_ мир реален, что я живу не в Матрице, не в придуманном мире, а в настоящем, реальном и прекраснейшем мире. Я верю, что он единственный и неповторимый. И я люблю его.

TonyTheHawk

Спокойно, без паники... Люди в белых халатах к нам уже приходили, спрашивали: "Кто тут верит в реальные миры"? Мы им все подробно объяснили, показали... Один теперь бегает с бензопилой по бежевым коридорам больницы, играет в DOOM наяву, а второй между прочим уже собственным замком владеет. Вассалов - половина сервера, от всех почет и уважение. Так что нечего нам тут про реальность или нереальность миров рассказывать. Мы, между прочим, любой мир реальным можем сделать. А хорошие друзья, престижная работа, семья и любимая компьютерная игра - естественные составляющие для нашего целостного и реального мира.

Это сладкое слово "халява"...

Когда я покупаю новенький "Нави", то сразу рассматриваю раздел "Online" в поисках MMORPG`ешки, которая не требовала бы ежемесячной платы, но все безрезультатно. В вашем журнале рассматриваются самые лучшие и платные Online игры. Вот и прошу вас, чтобы вы мне помогли найти нормальную MMORPG`ешку без ежемесячной платы. С уважением к вам и ко всей редакции.

Борис Сушков

Во-первых, хочу авторитетно заявить Борису, что "Нави" он читает невнимательно. Мы не раз писали о бесплатных играх. А во вторых, следует принимать во внимание, что любой проект, который делается для извлечения прибыли (читай - платный для потребителей) делается более качественно и ответственно, чем бесплатные игры, сделанные энтузиастами. Ну а для завзятых любителей халявы - фри-шарды. Обзор есть в майском номере журнала (ох, не люблю я этого явления. Пиратство - оно пиратство и есть).

Провидение

Хочу сказать вам за что я вас так люблю. Я думаю вы даже не догадываетесь - за проницательность (я не буду называть такие очевидные вещи как объективность, остроумие и т.д.). Дык вот, объясню на реальном примере: помню года 2 назад собирался покупать джойстик, и воля случая, что ваш журнал оказался в руках. И какова была моя радость, когда я увидел раздел с тестом джойстиков и ценами на них. Следующий случай. Значит накрылся у меня блок питания, ну и как вы понимаете, волей случая, я обнаружил в вашем журнале характеристику блоков питания. Затем я затеял покупку пишущего ДВД к дню рождения и вновь, как вы смогли догадаться, я обнаруживаю характеристику приводов в журнале. И последний случай, решил поменять PC (который ONLY, который FOREVER), написал вам в железную почту, что лучше, и параллельно на форуме вашего журнала - ну так вот, потом вы опубликовали таблицу с процессорами и обзор новинок. И самое главное, не за 5 месяцев как я собрался покупать машину, а после того как я написал! Четыре совпадения подряд - это уже не совпадения. Респект вам большущий.

Меня поражает, что никто не собирается менять традицию - почему лучнику в РПГ нужна ловкость, а не сила? Как раз наоборот, чтоб натянуть тетиву, тем более не единожды, нужно не мало силы, а вот уворачиваться нужно уметь тем, кто бьется в ближнём бою, в то время как лучнику ничего не надо делать, кроме как натягивать тетиву стоя за спинами сотен мечников изредка меняя позицию.

Литвинов Антон aka EBLORD

Провидение - это буквально наш конек. Я уже, кажется, рассказывала, про секретный отдел "Навигатора", который занимается предсказаниями. Именно благодаря этим необычным талантам рейтинги "Нави" получаются точнее и объективнее, чем в других изданиях. Так вот - побочным эффектом провидцев является улавливание стремлений и желаний наших читателей. Не то, чтобы они специально старались... скорее это происходит само собой: если кто-то что-то очень хочет прочитать в нашем журнале, то есть определенный шанс того, что его чаяния буду уловлены специальными пророческими уловителями. И специалисты отдела провидения донесут эту информацию до Главного редактора.

Очень интересную мысль высказал Антон... В играх существует масса заблуждений, к которым все так привыкли, что просто не обращают внимание. Основная характеристика лучников - ловкость, от пола персонажа не зависит его сила и т.д. Конечно, компьютерный мир условен - но изначально кто-то придумал неправильно, а теперь никто не хочет менять. Предлагаю вот что: собрать на страницах Почты коллекцию наиболее устоявшихся заблуждений. Началом коллекции послужит пример Антона. Если хотя бы небольшая часть читателей "Навигатора" примет участие в этом проекте, то мы составим список и передадим их разработчикам компьютерных игр. Итак, акция "Ломаем ошибочные стереотипы" начинается! Пишите все, что кажется вам нелогичным и неправильным - а уж я придумаю, что делать с этим списком.

Статистика ошибок

А предыстория такова: читаю ваш журнал года с 99-го. Очень нравится, признаюсь сразу :-) (А то дальше читать не будете ;))) Ваш девиз, который про писИ Онли унд форЕва - самое то! Других подобных журналов про Онли я не знаю. Поэтому читал, читаю и буду читать :) (Ну если будете писАть). Причем от корки и до корки (+ постер + диск :)).

О себе: 27 лет (игровой стаж с 91-го года %)), не женат, но в процессе, будет ребенок. Любимый жанр - симуляторы (авто, авиа). В последнее время играл в следующие игры: NFS:Underground, <...перечисление хороших игр... > Medal Of Honor (игры разные, от старых до новейших, от умных до спиномозговых). При-

чем сейчас это не как раньше - лишь бы поиграть! Как можно больше и во все что есть :-) Сейчас исключительно под настроение (когда надо исправить или нечем заняться ;)) Все-таки время, которое уходит на игры можно с пользой провести и по другому! Чесно-чесно! :) Тот же инет, допустим ;)) Так что играю не очень много.

Но читать про новые игры люблю! Наверное все жду ту саму лучшую и неповторимую игру ;) Правда чем взрослее, тем наверное реальнее смотришь на вещи. Думаю не будет нам ни фотореалистичной графики, ни умного непревзойденного АйИ. В первую очередь это связано с многократным увеличение сложности разработки ТАКИХ игр - кто ж их будет покупать? Заявления разработчиков безусловно будут (хы, тот же Дум 3, ну хоть убейте меня - НЕ ВИЖУ В НЕМ НИЧЕГО РЕВОЛЮЦИОННОГО! одни тормоза необоснованные :-\), а вот реально воплотить - денег много надо! Воооот :-\ А может кто и разубедить меня ? :) Буду признателен!

Теперь о журнале. Не знаю точно когда это началось (зато знаю когда кончилось ;)) см. ниже), но месяцев 6-9-12 назад стали цеплять ошибки в тексте. Прямо спотыкаюсь на них! Как на кочках! (Что это? Не старость? ;)) Спотыкался, спотыкался и решил отписать гневное письмо. С доказательствами! :) Поэтому 3 месяца собирал "кочки". Их оказалось много, все-таки неожиданно много! Мне вот интересно - у вас не принято использовать программную проверку орфографии? Или по каким причинам бывают такие ляпы? Хотелось бы поменьше :(А то "подвеска" не выдерживает ;)) Доказательства привожу в конце письма.

НО! В начале лета узнал что буду папой :-) Прошу поздравить! ОЧЕНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ НОВОСТЬ! После этого прочитал еще полтора номера - ошибки как-то перестали замечаться ;-) Либо их стало меньше, либо "подвеска" перенастроилась :) Но работа ж проделана нехилая, не бросать же результаты? А вдруг и вам пригодится? Для выявления двоечников :) Поэтому письмо перед вами.

Dimalex

(далее следует внушительный список запротоколированных ошибок и опечаток)

Да! Мы сами не без греха. Программа проверки орфографии у нас была, но мы ее потеряли при переезде. А еще наша дорогая корректура обещает в один прекрасный день вступить в секту и принести нас всех в жертву Ктулху за то, что не все ее исправления успевают попадать на страницы журнала.

Однако речь не об этом... И причина, из-за которой это письмо оказалось в сегодняшнем выпуске, совсем другая. Я хотела обратить ваше внимание на то, как меняется восприятие человека от того, что происходит в его жизни.

И если вас вдруг все раздражает или вас перестали радовать компьютерные игры - вспомните это письмо. И постарайтесь изменить вокруг себя что-то, чтобы жить стало лучше и интереснее. И - вот увидите! - вещи, которые раньше вас нервировали, покажутся вам незначительными.

...Кажется, хорошее получится окончание для почтового выпуска. До встречи через месяц!

Снисходительность к орфографии и пунктуации проявляла
Жанна ДАВЫДОВА
jgran@gamenavigator.ru
ICQ uin: 2244559

Я уже, кажется, рассказывала про секретный отдел Навигатора, который занимается предсказаниями

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

Место встречи изменить нельзя

Пишу в первый раз, но не для того, чтобы критиковать журнал или кого-либо из авторов. Я хочу обратиться к постоянным читателям НИМа. А темой письма будет наше отношение к форуму журнала.

Посещая его уже не первый год, я, честно говоря, с неудовольствием отмечаю, что зарегистрированных посетителей, более-менее регулярно заглядывающих на форум, от силы человек 40. Если вы сравните это число с тиражом журнала, то увидите, что они различаются на многие порядки. Неутешительно.

Считаю, редакции необходимо знать мнение читателей. Не знаю, многие ли пишут письма, но форум, опять-таки ИМХО, лучшее средство для организации обратной связи.

Что же там такого интересного? А вот что:

- обложка будущего номера вывешивается гораздо раньше его выхода;
- вы можете поучаствовать в выборе постера (признаться, на моей памяти это было всего однажды, и мы выбрали его за вас ;));
- общение с авторами и редакторами (Владимир Веселов, Кшаду, Старшина Степанов, конечно же, Константин Подстрешный, бывает Владимир Chaos Mage Володкович, Игорь Бойко изредка, но все же заглядывает на огонек);
- после выхода номера, вы можете принять участие в обсуждении диска, обложки и номера в целом; и вы будете услышаны, вам ответят.

Конечно же, темы общения не ограничиваются одним лишь журналом. В соответствующих разделах всегда можно поговорить и о компьютерах, и об играх, и о кино, музыке, литературе - обо всем, что принято называть прекрасным...

Также не стоит забывать о навигаторском чате. Он существует в системе IRC. Сервер: *irc.gamenavigator.ru*. Канал: *#navigator-central*.

Клиент для работы mIRC можно скачать по адресу *www.mirc.com*

Я бы хотел призвать вас к более активному участию в жизни любимого журнала.

Приходите на форум и, возможно, вы найдете там то, что заставит вас поставить forums.gamenavigator.ru в качестве стартовой страницы.

Васильев Вадим aka Rusman
и сочувствующие форумчане

СОДЕРЖАНИЕ CD & DVD

Демо-версии

Battlefield 2 DVD

Демо-версия долгожданного шутера все же опередила релиз самой игры. Все желающие смогут заблаговременно потестить железо, ведь требования нешуточные. CPU 1.7 ГГц, 512 Мб RAM, карточка GeForce FX 5700 или ATI Radeon 8500 - это необходимый минимум. В качестве поля боя - небольшая карта "Gulf of Oman" для мультиплеера или игры с ботами.

Chaos League: Sudden Death DVD

Продолжение Chaos League, замечательной комбинации спорта, стратегии и RPG, обзавелось демкой. Те, кто уже играл в CL, могут пропустить этот текст и сразу жать кнопку "Установить", чтобы опробовать нововведения (в т.ч. расу The Damned). А для новичков следует сказать, что игра представляет собой подобие американского футбола, в котором команды готовы буквально порвать друг друга, лишь бы донести мяч в очковую зону. Правил практически нет, разве что судья заметит, как вы добиваете лежачих (хотя взятка решает и эту проблему). Игроками являются разнообразные фэнтезийные существа, обладающие статсами, зарабатывающие экспу и тратящие ее на заклинания и умения. Перед началом матча можно потратиться на всякие "грязные" трюки, вроде принудительного допинг-теста игроков соперника или найма хулиганов, отвлекающих судью. Действо сопровождается приколами от пошловатых комментаторов.

Cricket 2005 DVD

Вниманию любителей этого непривычного для России спорта мы предлагаем демку уже практически вышедшего крикетного симулятора от EA. Контент более чем скромный: англичане на своем "домашнем" стадионе Lords принимают гостей из Австралии.

Pro Cycling Manager DVD

Cyanide Studio раз в году традиционно выпускает веломенеджер, благо особо напрягаться не приходится - основа игры остается неизменной. К сожалению, большая часть игровых возможностей осталась за рамками демы. Все, что предлагается игрокам, - откатать горную итальянскую трассу за команду CSC. Предварительно дадут выбрать экипировку: раму, колеса и шлем.

Worms 4: Mayhem

Team17 Software продолжает выпуск трехмерных "Червей". Проблемы с камерой остались, но теперь хоть разрушаемость объектов вернули. В демке есть и новые виды оружия, и улучшенный режим создания команд, в котором теперь можно задавать внешность червяков из отдельных элементов (шляпы, усы, очки и т.д.). Фирменный юмор еще присутствует. Поиграть дадут на двух картах - по одной для режимов Quick match и Story mode. Демка лишний раз доказывает, что простота и гениальность двухмерных предков в 3D недостижимы.

Freeware и Shareware игры

Eye of the Kraken, The

Компания Absurdus, проводя рекламную акцию своей новой игры Carte Blanche, выложила для свободного скачивания полную версию квеста Eye of the Kraken, который вышел в 2002 году. Главный герой - турок Абдулла пытается вычислить похитителя могущественного предмета, в честь которого и названа игра. Место действия - корабль в открытом море, поэтому подозреваемых можно пересчитать по пальцам. Играть интересно - есть и неплохой юмор, и колоритные персонажи (например, Распутин, тот самый, что подледным дайвингом баловался).

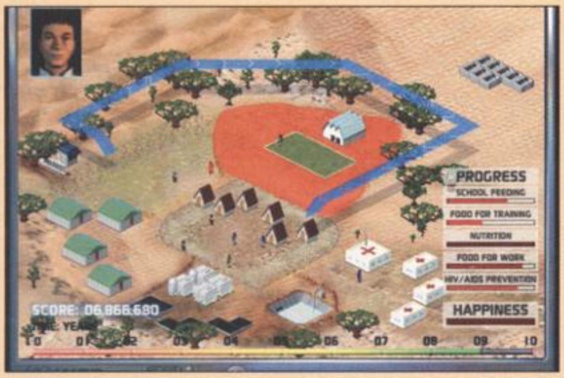
Five Magical Amulets DVD

Неслабо весящий фэнтезийный квест. Сюжет стандартен - борьба добра со злом. Играем за рыженькую девушку Линду, которая должна помешать злому колдуну Zarkyran'y собрать волшебные амулеты (наверно, чтобы стать Властелином амулетов). Графика не вдохновляет: 2D, да и как-то все тускло, но хоть пиксели глаза не режут. В отличие от многих аналогичных игр, тут нет пародийных моментов и неуместного юмора, портящего сказочный антураж.

Food Force

Бесплатная игра, созданная с целью привлечь внимание к ООНовской программе World Food Programme, направленной на решение проблемы голода в бедных странах. В данном конкретном случае в центре внимания оказалась вымышленная островная страна Sheylan.

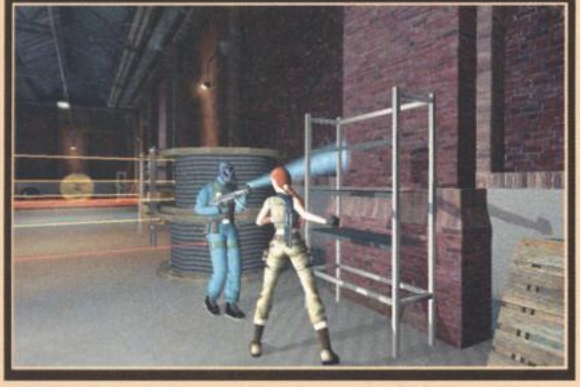
Как ни странно, геймплей получился неплохим, к тому же разнообразным. Распределение гуманитарной помощи по отраслям хозяйства, составление рецепта оптимальной пи-



щи, автоперевозки по заминированным дорогам и другие занятия WFP отражены в виде аркад и пазлов.

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness Full Trial DVD

Полная пробная версия последнего из вышедших "Томбрайдеров". Бесплатно можно поиграть один час. Возникает вопрос: "Зачем же ставить на диск игру весом 1,3 Гб, в которую можно поиграть всего час?". А вы поставьте патч и узнаете.



Pacadou

Самый обычный пэкмен с простой, но симпатичной графикой и немного нестандартной геометрией уровней.

Treasure Mole. Winter Vacation

Приключения крота продолжаются. На этот раз он отправляется на Северный полюс в царство Снежной королевы. Там он проведет зимние каникулы, а заодно и проникнет в ледяные кладовые, полные золота и драгоценных каменьев. Но прежде ему придется сразиться со снеговиками - личной гвардией королевы.

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

Демо-версии
- Battlefield 2
- Chaos League: Sudden Death
- Cricket 2005
- Pro Cycling Manager
- Worms 4: Mayhem

Freeware и Shareware игры
- Eye of the Kraken, The
- Five Magical Amulets
- Food Force
- Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness Full Trial
- Pacadou
- Treasure Mole. Winter Vacation
- Арканоид. Призрачные острова
- Карапузы и прикиды
- Космическая передряга

Дополнения
- Counter-Strike Source
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- WarCraft III
- Warhammer 40,000: Dawn of War

Онлайн
- Ragnarok Online

Видео
- Alan Wake
- Call of Duty 2
- Close Combat: First to Fight
- Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The
- Diver: Deep Water Adventures
- Enemy Territory: Quake Wars
- Half-Life 2: Aftermath
- Huxley E3
- Lula 3D

Патчи
- Act of War: Direct Action v.1.05
- Imperial Glory Intel fix
- Massive Assault: Расцвет Лиги (Domination) v.2.0.127
- Street Racing Syndicate v.1.0 для русской версии
- SWAT 4 v.1.1 для русской версии
- Xenus. Точка кипения v.1.0 для русской CD-версии
- Xenus. Точка кипения v.1.1 для русской CD-версии
- Xenus. Точка кипения v.1.0 для русской DVD-версии
- Xenus. Точка кипения v.1.1 для русской DVD-версии
- Перл-Харбор v.4.01
- Перл-Харбор v.4.01m
- Серп и молот (Hammer & Sickle) v.1.1

Драйверы
- Catalyst v.4.10 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.6 Win2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.6 2K/XP WHQL with Control Panel
- Catalyst (motherboard) v.5.6 2K/XP WHQL with Control Panel
- ForceWare v.77.72 2K/XP WHQL
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce v.7.03 2K/XP
- UDP v.4.27 98/Me
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL
- VIA HyperionPro 5.00A

Программы и утилиты
- ACID Pro v.5.0b
- Aidsoid Viewer v.1.22 NE
- Microsoft .NET Framework v.1.1
- Neat Image v.5.0 Demo
- Opera v.8.01 (Build 7642 Final)
- Русификатор Opera v.8.01
- Плагины для IrfanView v.3.97

№7 (98) '2005
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
DVD

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Арканоид. Призрачные острова

Этот арканоид отличается от других необычной концепцией уровней. Игровое поле занимает множество экранов: оно постепенно сдвигается вниз, а ваша задача - довести платформу до конца. Оригинальна и система бонусов: их можно добывать из разбитых блоков или покупать в специальном магазине, а действовать они начинают только при нажатии соответствующей клавиши.

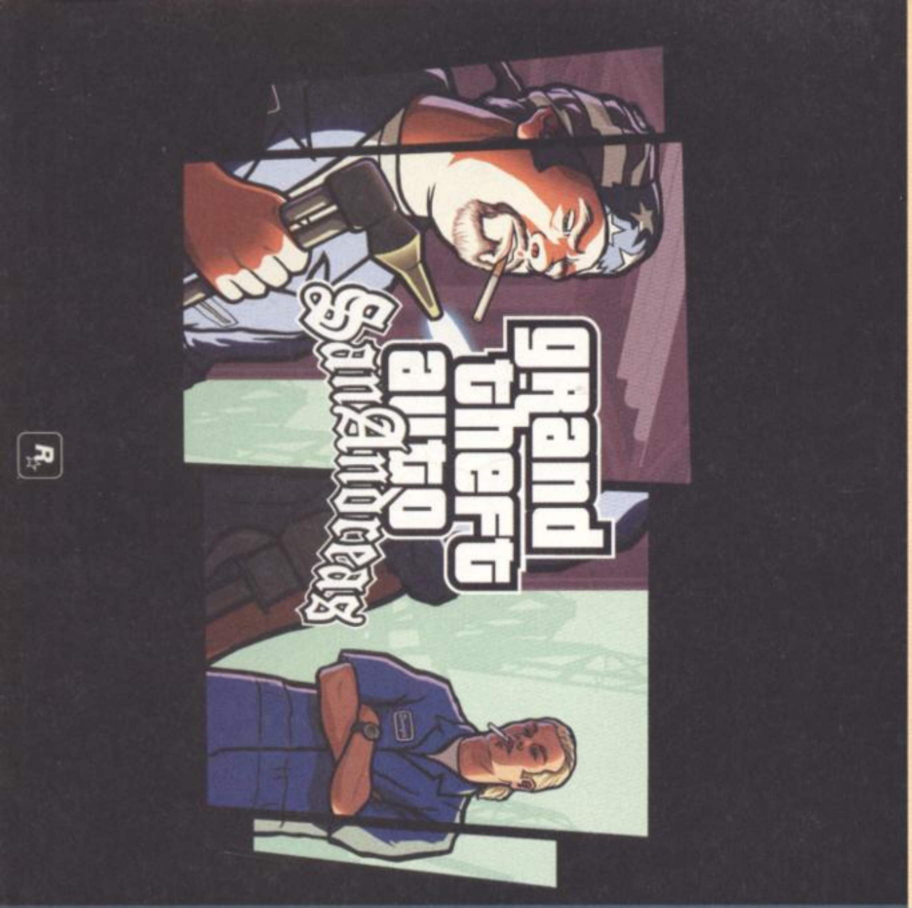
В игре более двадцати уникальных бонусов, среди которых - "свободный полет", позволяющий двигать платформу по всему экрану, и "зеркальное отражение", создающее копии платформы и шарика, движущиеся в противоположных направлениях. По игровому полю летают ваши противники - причудливые геометрические фигуры, способные изменить траекторию шарика при столкновении.

Карапузы и прикиды

Экономическая стратегия, в которой игрок управляет маленьким магазином одежды. Цель игры - превратить его в популярный бутик. Следите за тенденциями высокой моды, изучайте спрос и рынок, боритесь с конкурентами. Единственный серьезный недостаток - игра работает в очень маленьком окошечке.

Космическая передряга

Самый что ни на есть классический вертикальный скроллшутер с красивыми эффектами, боссами, разнообразными апгрейдами и прочими неотъемлемыми атрибутами жанра.



Прохождение
- Brothers in Arms
- Star Wars: Republic Commando
- Still Life
- Sudeki
- Xenus. Точка кипения
- Серп и молот (Hammer & Sickle)

Киберспорт
- Vod'ы по FIFA Soccer 2005, StarCraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne
- Демки
- Шоу-турнир

Видеонавигатор
- Area 51
- Auto Assault

Z-Zone
- Horde Recruitment for Alleria (World of Warcraft)

Трейлеры фильмов
- A History of Violence
- Charlie And the Chocolate Factory
- Howl's Moving Castle
- Lipstick & Dynamite
- The Dukes of Hazzard

Обои
- Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The
- Diver: Deep Water Adventures
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Imperial Glory
- Lineage II: the Chaotic Chronicle
- World of Warcraft

Сервис-пак
- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.12
- BSplayer v.1.32.820
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.32
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.49 FULL
- Light Alloy v.3.3
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.41
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.091
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

Лаборатория Касперского
- Антивирус Касперского Personal v.5.0.372
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

Дополнения

Counter-Strike Source
В этом месяце на диск выложены три карты и один мод. В составе карт - римейк и две новинки. Мод предназначен для динамического обновления выделенного игрового сервера (SRCDS). Все по-своему оригинально и полезно.

Grand Theft Auto: San Andreas
Скоростное прохождение игры в 37 видеороликах плюс самый "горячий" мод Hot Coffee.

Half-Life 2
Вашему вниманию предлагается четыре мода самого разнообразного назначения: исправляющие ошибки, вносящие визуальные изменения, а некоторые являются хорошим инструментом для картостроения.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
Наконец-то мы добрались до фабрики НК-50, ставшей уже притчей во языцех! Как выяснилось, она расположена именно на территории военной базы на Телосе, за той дверью, которую так и не удавалось открыть. Увы, попасть туда "честным" путем невозможно. Из PC-версии соответствующие локации были вырезаны, но вот в варианте для Xbox они остались (дискриминация писишников в чистом виде). К счастью, нужные модули (которые вы найдете, разумеется, на нашем диске) можно успешно пересадить PC-пациенту. Вам остается только загрузить сохраненку и приготовиться узнать много нового о том, откуда взялись НК-50, 51 и 55, ради чего они существуют и почему так не уважают старичка НК "С.О. Рокседьмого". Не будем раскрывать всех секретов, сами поиграете и все узнаете (не поленитесь понажимать на разные кнопки и послушать все диалоги). Более того, вы также сможете посетить еще одну легендарную локацию из KotOR2 - планету дроидов, которая также была пущена в расход незадолго до релиза. Как и в случае с фабрикой НК-50, ее удалось вернуть обратно в более-менее играбельном виде. Правда, скорее менее, чем более: NPC и прочие интерактивные элементы отсутствуют напрочь, есть только индустриальный ландшафт и толпы боевых дроидов всех мастей... Кроме этих двух, без сомнения, эпохальных вещей, на нашем диске есть еще двенадцать разнокалиберных модов, включая играбельного Дарта Нихилуса, комплект новых высококачественных портретов для персонажей мужского пола и печальную повесть о том, как Ютура Бан превратилась из ректорши ситской Академии в обычную беженку.

Warhammer 40,000: Dawn of War
Сегодня на улице правоверных служителей Императора прямо-таки праздник. Вышла новая версия знаменитого мода Daemonhunters, которая отличается от ранних вариантов, как небо от грешной земли. В первую очередь это заслуга человека под ником Maestro Robertus. Этот безмерно талантливый 3D-художник и аниматор изготовил для Daemonhunters огромное количество новых моделей самого высокого качества. Первые три минуты игры даже не хочется жечь ненавистных еретиков, хочется просто любоваться великолепно прорисованными и анимированными Серыми Рыцарями. Чего только стоит походка Sentinel'a... DH, пожалуй, относится к числу немногих модов, графика которых соответствует стандартам качества оригинальной игры на все 100%. С точки зрения игровой части все так же безоблачно. Представлены два ордена Инквизиции - Ordo Malleus (для борьбы с демонами) и Ordo Hereticus (для борьбы с еретиками). В состав первого, помимо космопехов капитула Серых Рыцарей, входят солдаты гвардейского Стального Легиона (те самые, в противогазах и немецких касках), ко второму же относятся милые боевые монашки

из Adepta Sororitas, а также разнокалиберные ассасины. Разумеется, никуда не делись и сами инквизиторы, появление которых на поле боя означает ба-альшие проблемы для окрестных хаоситов.

Кроме этого мода, истинных поклонников "Вахи" на нашем диске ждет еще очень много всего интересного. В частности, мод, позволяющий поиграть за единственную политкорректную расу в мире WH40k - а именно за синемордых Тау, блюстителей идеалов Великого Бобр... пардон, Добра. А также трейлер модификации Steel Legion, после просмотра которого остается только пожалеть фирменный адд-он Winter Assault - его уже практически переплюнули.

Warcraft III: The Frozen Throne
Обычная подборка из карт и моделей. Обязательно зацените карту Star Wars от Med. Map Guy (создателя Joe's Quest и Deandra's Tale) - короткий, но очень смешной ролик на движке игры, пародирующий "Звездные войны". Из моделей особенно хорошо получился Генерал Гривус, любимый зрителями вечно кашляющий киборг из третьего эпизода "Звездных войн", а также боевой вариант гоблинского дирижабля, который оснащен пушкой, броней и реактивным (!) двигателем. По логике вещей, такая конструкция в принципе не может летать, но где вы в "Варкрафте" видели логику...

Онлайн DVD

Ragnarok Online
Анимешная корейская MMORPG, сочетающая трехмерные ландшафты и спрайтовых персонажей. Данный клиент предназначен для игры в открытую бету на официальном российском сервере. Тестирование продлится ориентировочно два-три месяца, начиная с 1 июля.

Видео

- Alan Wake
- Call of Duty 2
- Close Combat: First to Fight
- Chronicles of Narnia: The Lion, Witch and The Wardrobe, The
- Diver: Deep Water Adventures
- Enemy Territory: Quake Wars
- Half-Life 2: Aftermath
- Huxley E3
- Lula 3D

Патчи

- Act of War: Direct Action v.1.05 DVD
- Imperial Glory Intel fix
- Massive Assault: Расцвет Лиги (Domination) v.2.0.127
- Street Racing Syndicate v.1.0 Rus
- SWAT 4 v.1.1 Rus
- Xenus. Точка кипения v.1.0 CD
- Xenus. Точка кипения v.1.1 CD
- Xenus. Точка кипения v.1.0 DVD DVD
- Xenus. Точка кипения v.1.1 DVD DVD
- Перл-Харбор v.4.01 DVD
- Перл-Харбор v.4.01m DVD
- Серп и молот (Hammer & Sickle) v.1.1

Драйверы

- Catalyst v.4.10 98/Me WHQL DVD
- Catalyst v.5.6 Win2k/XP WHQL with Control Center DVD
- Catalyst v.5.6 2K/XP WHQL with Control Panel
- Catalyst (motherboard) v.5.6 2K/XP WHQL with Control Panel DVD
- ForceWare v.77.72 2K/XP WHQL
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce v.7.03 2K/XP DVD
- UDP v.4.27 98/Me DVD
- UDP v.5.10 2K/XP WHQL DVD
- VIA HyperionPro 5.00A

Программы и утилиты

ACID Pro v.5.0b DVD

Программа для создания электронной музыки. Обладает удобным интерфейсом и большими возможностями по микшированию треков. Проста в применении.

Aidsoid Viewer v.1.22 NE

Программа предназначена для просмотра и конвертирования графических файлов. Удобна в использовании и работает гораздо быстрее своих громоздких аналогов. Ничего лишнего, только самые нужные функции. Есть поддержка визуальных тем для Windows XP.

Microsoft .NET Framework v.1.1

Платформа .NET версии 1.1 обеспечивает улучшенную масштабируемость и производительность, поддержку разработки приложений для мобильных устройств с помощью элементов управления ASP.NET (раньше называвшихся Microsoft Mobile Internet Toolkit), поддержку протокола Internet версии 6 и классы ADO.NET для подключения к базам данных ODBC и Oracle. Она также позволяет использовать ограничения доступа кода для дальнейшей фиксации и изоляции приложений ASP.NET. Простым пользователям эта программа нужна в первую очередь в качестве необходимого условия для установки видеодрайверов ATI Catalyst в варианте с Catalyst Control Center.

Neat Image v.5.0 Demo

Одна из лучших программ для устранения шумов на цифровых изображениях (зашумленные фото или сканы). Бесплатная демо-версия не имеет ограничения по времени использования. Относительно полной версии несколько урезаны возможности (отсутствие drag'n'drop, ограничение в два файла на пакетную обработку, сохранение только в формате .jpg и т.п.)

На скриншотах приведен фрагмент фотографии до и после обработки Neat Image.

Opera v.8.01 (Build 7642 Final)

Opera по праву считается одним из лучших браузеров. Помимо непосредственно браузера с многооконным интерфейсом и впечатляющей в сравнении с аналогами скоростью работы, программа предоставляет пользователю такие бонусы, как встроенный почтовый клиент, возможности голосового управления, расширенные настройки управления мышью, поддержку новостей RSS, многочисленные загружаемые "шкурки" и многое другое. Единственное ограничение незарегистрированной бесплатной версии - показ рекламного баннера. К недостаткам можно отнести разве что неудобное сохранение веб-страниц с рисунками: все файлы сохраняются в одну указанную пользователем папку общей кучей вместо отдельного файла .html и папки с изображениями.

Плагины для IrfanView v.3.97

Полный набор плагинов для IrfanView v.3.97, которые значительно увеличивают количество поддерживаемых форматов. Саму программу вы можете найти в сервис-паке.

Прохождения

- Brothers in Arms
- Star Wars: Republic Commando
- Still Life
- Sudeki
- Xenus. Точка кипения
- Серп и молот (Hammer & Sickle)

Киберспорт

- Vod'ы по FIFA Soccer 2005, StarCraft: Brood War, Warcraft III: The Frozen Throne DVD

Демки

- Шоу-турнир DVD

Видеонавигатор DVD

- Area 51
- Auto Assault

Z-Zone DVD

Horde Recruitment for Alleria (World of Warcraft)

Длинный агитационный ролик, созданный ордынцами с сервера Alleria, которые призывают вступать в свои ряды. Дело в том, что там Альянс численно превосходит Орду в четыре раза, и последствия этого дисбаланса показаны очень наглядно. Однако, ордынцы так просто не сдаются, и под лозунгом в стиле "нас мало, но мы в тельняшках" демонстрируют мастерское ведения боя. В ролике помимо комбата, имеется ряд прикольных моментов, связанных с презентацией гильдмастеров.

Трейлеры фильмов

- A History of Violence
- Charlie And the Chocolate Factory
- Howl's Moving Castle

- Lipstick & Dynamite
- The Dukes of Hazzard

Обои

- Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe, The
- Diver: Deep Water Adventures
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Imperial Glory
- Lineage II: the Chaotic Chronicle
- World of Warcraft

Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.12
- BSplayer v.1.32.820
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.32
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.49 FULL
- Light Alloy v.3.3
- Quick Time Player v.6.5.2
- Real Alternative v.1.41
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VLC media player v.0.8.1
- WinAce v.2.5 final
- Winamp Full v.5.091
- Windows Media Player v.9.00.00.2980 для Windows 2000, 98, ME (рус)
- Windows Media Player 10 Final для Windows XP (рус)

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.372
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс______________ Адрес______________________

____

Ф.И.О.____

Телефон (______)______________ E-mail____________________
код города

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Извещение

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)
Дата ________ Сумма платежа __________ руб. ______ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) ______________

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)
Дата ________ Сумма платежа __________ руб. ______ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) ______________

Варианты подписки на журнал "Навигатор игрового мира"

1 По объединенному каталогу "Пресса России" 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать "Газеты и Журналы" 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD,82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, ООО "Навигатор Паблишинг"
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказным письмом.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Август	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Сентябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Октябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Ноябрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Декабрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Январь	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐

(*отметьте нужные варианты* ■)

ИТОГО ____________________
(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ____________ по ____________

Информация о плательщике:

____
(Ф. И. О. и адрес)

____

____
(ИНН)

____
Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ____________ по ____________

Мозаика услуг

[Арена] [Драйв] [Музыка] [Фото] [СтримТВ]

СТРИМ [stri:m]

1. Слово из современного толкового словаря интернет-пользователя, наиболее полно и эмоционально описывает работу, отдых, развлечения в Интернете.
2. Целый набор услуг, в которые входит не только подключение к высокоскоростному интернету, но и доступ к игровому порталу, музыкальным архивам, хранилищу файлов, фотослужбе и интерактивному телевидению.

СТРИМ
ДОМАШНИЙ ИНТЕРНЕТ-КАНАЛ

Больше, чем Интернет

105 55 45 • www.stream.ru

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26. Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул, Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Лацкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н.«Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Helen»;
Дзержинского 26, «ХобГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Al»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Адонис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
Комсомольский пр-т, 24;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул.-Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «839», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕЙ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н. «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б: «Дигтер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР, 47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:

Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.

Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе

М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3

Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1 А, Народного ополчения ул. 22/2

Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул. Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.

Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57

Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д 15, ТЦ «Электронный рай», пав.зп12к., Тверская 25/9

«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт, 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул.,'7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ядран), Никулино, Вернадского пр-кт, 86, стр. 2 , Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул., 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-т, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,